GAME CHARADA DÁ CARTUCHOS SUPER SF2!!!
AÇÃO GAMES
EDITORA AZUL
ISSN 0104-1630 / 3451-ED. 64- R$ 3,00
4 PÁGINAS DE DICAS
SSF2 TURBO ARCADE
CHAME O AKUMA DE UM JEITO QUE DÁ CERTO
10 GAMES DEBULHADOS
FATAL FURY 2 MEGA
WORLD HEROES 2 SNES
FIFA SOCCER SEGA CD
SHOCK WAVE 3DO
THE HORDE PC
PREVIEW QUENTÍSSIMO!
DARKSTALKERS
A CAPCOM MOSTRA
O SUCESSOR DE STREET FIGHTER 2
CES-PARTE 2 MAIS PREVIEWS E NOTÍCIAS DA FEIRA DE GAMES DOS EUA

I CAMPEONATO NAC

IONAL HERO QUEST

Eles foram os vencedores do I Campeonato Nacional Hero Quest. Simone Aparecida da França foi a primeira colocada. Com apenas 13 anos de idade, ela se destacou em todas as buscas. O segundo foi Renato Alexandre da S. Vermizzi, o terceiro foi Celso Mitsuo Hino e o quarto, Luciano Martins da S. Oliveira.

Quer viver as emoções que eles viveram? Então comece a treinar que você também pode ser chamado para enfrentar o mal. A maior aventura de todos os tempos não tem fim. Isso é só uma trégua.

Ação Games está divulgando, em primeiríssima mão, o jogo que a Capcom criou para ser o sucessor de Street Fighter 2: Darkstalkers. O game é animal. Bonito, rápido, com personagens interessantes e lances bem sacados. E o que é melhor: seu lançamento, na versão arcade, está acontecendo simultaneamente em todo o mundo - inclusive no Brasil! Apostamos firme no sucesso de Darkstalkers e no surgimento de futuras versões para videogames.

x salada 6 a 8

A game charada desta edição é para os feras em Street Fighter. Veja quem levou os prêmios da edição 61

shots 10 e 11

preview 14 a 19

dicas 20 a 23

Especial - O jeito correto de desencavar Akuma, o lutador secreto de SF2 Turbo

14 ARCADE EXCLUSIVO DARKSTALKERS

O jogaço que a Capcom está lançando para suceder a série Street Fighter

26 3DO SHOCK WAVE

A batalha contra os alienígenas começou

30 MEGA FATAL FURY 2

Terry, Joe, Andy, Mai e VOCÊ num clássico da Takara

Tão bom quanto prometeram!

Jogos debulhados 24 a 37

EWING
ATHLETIC
FOOTWEAR

YOO JIN DO BRASIL

TELS:(011) 292-2181 / 291-5115 / 264-7910
FAX. (011) 232-7506

SALADA

Saturno

Oi galera! A revista está demais! Gostaria de saber algumas coisas sobre o Saturno. Ele será compatível com o Mega? Quando vai pintar nos States? Quanto custarão seus jogos?

ANDRÉ G. SANTOS PIGATTI
Piedade, RJ

Infelizmente, o Saturno não será compatível com o Mega Drive. O novo console da Sega será de tão alto nível que terá compatibilidade com os jogos em arcade, isso sim. A data de lançamento dele está prevista, no Japão, para novembro e ao preço de 500 dólares. Não sabemos quanto custarão os jogos em CD ou cartucho, mas logo esta informação deve ser divulgada.

"Pessoal, a revista de vocês está The Beast"
SÉRGIO CARLOS RODRIGUES
Campos do Jordão, SP

Risos

Respondam com sinceridade: vocês, da revista, já foram motivo de risos por serem gamemaníacos?

MARCELO N. MORAIS
Manaus, AM

Que é isso, cara. A profissão de gamemaníaco é encarada com o maior respeito. Afinal não é todo mundo que debulha pelo menos um game por dia, descola dicas da hora e fica ligado em tudo o que rola nos lançamentos.

Oba! Começam a chegar fotos de leitores pra gente zoar no Truque das Mil Faces. E a Game Charada desta edição está um pouquinho mais difícil - em compensação, vale prêmios ainda mais legais.

A vítima desta edição é um amigo de Celso Luiz A. Santos, de Lorena (SP), que pediu uma foto bem avacalhada. Muy amigo, hein?

Decadência

Estou muito chateado porque o Mega Man 6, até hoje, ainda não chegou à minha cidade. Será que a decadência do Nintendinho está tão grande assim? O que vocês acham?

IVENS SOARES LIRA
Salvador, BA

Pôxa, Ivens, que maus! E olha que Salvador é uma cidade bem grande, hein? Pelo jeito você é um leitor superconsciente e sabe o que está rolando com o Nintendo 8 bits. Realmente, a quantidade de lançamentos internacionais está caindo assustadoramente. Na CES de Chicago, em junho, foram anunciados apenas quatro lançamentos para este semestre. Mega Man 6 já saiu, e ele pode não ter chegado à sua cidade porque as locadoras e importadores quase não estão mais trazendo cartuchos. É uma pena, mas talvez você deva encomendá-lo a uma locadora de outro Estado. Tente a Progames do Tatuapé, em São Paulo, cujo endereço e telefone estão num anúncio nesta revista.

100 Edições

Gostaria de saber se vocês pretentem chegar ao centésimo número. E o Streets of Rage 3, sai para Game Gear?

ANDRÉ LUÍS MIRANDA
Rio de Janeiro, RJ

Centésimo só, não: ducentésimo, tricentésimo, enecentésimo. Nossos pilotos só vão parar de jogar quando estiverem bem velhinhos, de bengalinha e tiverem reumatismo nos dedos. Mas não se preocupe: quando isso acontecer, os netos deles assumem os lugares. Pelos nossos cálculos, lançaremos a edição número 100 em dezembro de 1995. Quanto ao SR 3, é muito provável que saia para Game Gear sim, já que a Sega também fez versões dos Streets of Rage anteriores.

Óculos de RV

Não estou nem dormindo direito só de pensar nos óculos de Realidade Virtual que serão lançados pela Sega. Preciso saber mais sobre este incrível acessório!

LAURANT BRYKCZYNSKI
Mafra, SC

Ih, cara, então você vai ter insônia ainda por um bom tempo. Apesar de a Sega ter anunciado o tal óculos (batizado de Sega VR) há um ano, o produto ainda não saiu. E, pra falar a verdade, ainda não se sabe quando (e se) vai sair. Não tivemos acesso aos motivos que provocaram este adiamento. Nosso palpite é que, a certa altura, a Sega pode ter achado melhor lançá-lo para um console mais poderoso do que o Mega Drive, para garantir uma boa qualidade de imagem e ampla movimentação.

Reclamação

Pô, galera: o que vocês fizeram com o selo The Best of Ação Games? Quero ele de volta!

JORGE LEANDRO DE SOUZA
São Paulo, SP

Não esquecemos do nosso selinho não, Leandro. Acontece que, com a mudança do visual da revista, estamos desenvolvendo um novo selo superchocante. Em breve, ele voltará à revista com uma cara nova. Promessa.

"Ação Games é a mais bonita,organizada e honesta revista de games"
SÉRGIO CARLOS RODRIGUES
Campos do Jordão, SP

3DO

Dá pra ouvir CD de música neste aparelho? E pra gravar programas de TV, como se fosse um videocassete? Quando irão sair games tipo SF2, Castlevania, Mega Man, etc para o 3DO?

CARLOS A. DE PINHO
Petrópolis, RJ

Dá pra curtir CDs de áudio sim, Carlos. E também CDs de áudio e vídeo com clipes, desenhos animados ou filmes lançados para o 3DO. Quanto à utilização como videocassete, esqueça: ele não grava nada, apenas reproduz programas registrados em compact disc. Cada vez mais, as softwarehouses estão aderindo ao 3DO e, brevemente, você poderá ver alguns dos jogos que mencionou em versões para este sistema. Street Fighter 2, como você pode conferir na seção Shots, já está programado para sair.

GAME CHARADA

MÉDIO!

Na matéria sobre o jogo Super SF2, da edição passada (63), há três fotos publicadas com algum tipo de erro. Descubra quais são as fotos e aponte os erros. Quem acertar tudo concorrerá aos prêmios.

Resposta da Game Charada da Edição 61: o detalhe de tela pertence ao jogo Pinball Dreams, de Super NES, publicado na edição 60, página 20. **Ozéias de Souza Almeida (MG)** ficou em primeiro lugar; em segundo ficou **André Amaral Marcochi, (SP)**; de terceiro a quinto, foram premiados **Rodrigo Veiga Souza Jr. (SP), Ivan Soares Ribeiro (SP)** e **Tiago Tadeu Santos Cruz (SP)**; de sexto a décimo, **Daniel Martins Sant'Ana (BA), José Roberto Durante (SP), Gustavo Michels (SP), Leonardo Luiz Ferreira (RJ)** e **Michel Alves Silva (RJ)**.

Game Charada é um desafio pra quem curte a AÇÃO GAMES e manja tudo dos jogos. Se você souber a resposta deste desafio, mande correndo uma carta para nós! Os primeiros leitores que responderem corretamente serão premiados! Para isso, será considerada a data de postagem no correio (carta, telegrama ou sedex. Não serão aceitas respostas por fax).

PRÊMIOS

1º e 2º lugares- Cartucho Super SF2 (Mega ou SNES, a escolher), boné e camiseta Ação Games;
3º a 5º- Tênis Dharma (numeração a escolher), boné e camiseta Ação Games;
6º a 10º- Bonés e camisetas Ação Games.

A resposta desta Game Charada sairá na edição 67, nas bancas a partir de 27 de setembro

MANDE SUA RESPOSTA PARA: GAME CHARADA - AÇÃO GAMES, Av. das Nações Unidas 5777, CEP 05479-900, SP

VENDO

Neo Geo série ouro. Elisete, tel.:(0422) 32-2606, Castro, PR.

Edições 3 e 11 da Ação Games. Flávio Augusto, tel.:(011) 530-1611, S.Paulo, SP.

Carts de Nintendo, adaptador, e pistola. Rodrigo Mazzaferro, tel.:(011)270-1187, S.Paulo, SP.

Master com 2 carts e um controle. Eliel S. Castro, tel.:(011)513-9518, S.Paulo, SP.

Cart Art of Fighting. Maria Lúcia Cirillo, tel.:(011) 522-1944, S.Paulo, SP. Master II com 3 controles e 9 carts. Rafael, tels.:(071) 248-1883/248-3918, Salvador, BA.

TROCO

Troco Phantom por Game Boy. Felipe Soares Martins, Rua Basílio Costa Longa, 296, Ilha das Flores, ES.

Cart Pit Fighter por Mortal Kombat. Paulo H. N. Fonseca, Quadra 28, Lote 96, Setor Leste, CEP 72460-280, Brasília, DF.

Carts de Nintendo por outros de meu interesse. Emerson C. Machado, tel.:(071) 247-8148, Salvador, BA.

Cart Magical Quest por SimCity ou outro de meu interesse(SNES). Alexandre F. Stefanello, tel.:(055) 222-5463, Santa Maria, RS.

Carts diversos de Mega por outros de meu interesse. Rafael, tel.:(011) 290-1880, S.Paulo, SP.

Cart Sonic de Mega por outro de meu interesse. Rafael R. Silva, Rua 10, 25, Jd. Canaã, CEP 18920-000, Espírito Sto. do Turvo, SP.

SNES com 2 controles e cart Mario World e um Atari com controle e 6 carts por um Sega CD. Tiago B. Carvalho, tel.:(075) 281-2597, Paulo Afonso, BA.

SNES completo com 2 controles por uma Caloi Aspen ou parecida. Patrick A. Altamirano, tel.:(0473) 67-0377, Camboriú, SC.

Microscópio Multivisão Focal com microtela e projeção por carts de Turbo Game. Igor César, tel.: (011) 444-7601, Sto. André, SP.

LEMBRETES

■ **NÃO TEMOS** assinatura. Só venda em banca

■ **NÚMEROS ATRASADOS:** pedidos para a Dinap, fone (011) 810-5001

■ **NOSSO ENDEREÇO:** Av. Nações Unidas, 5777 - São Paulo - SP - CEP 05479-900

Genial o desenho do leitor Walmir da Silva Santos, de Guarulhos (SP). Além de muito bem feito, tem ainda uma boa dose de humor. Valeu, Walmir, e continue desenhando pra gente!

Só se fala em sistemas de 32 bits. Do jeito que a coisa vai, que acontecerá com os videogames de 16 bits? Vão sair de linha? Pretendo comprar um Mega Drive; o que vocês me aconselham?

ANDRÉ LUIZ RAMOS
Avaré, SP

Em nossa cobertura da CES de Chicago, fizemos exatamente a mesma pergunta às softwarehouses. E elas nos responderam que a geração de 16 bits vai continuar ativa por um bom tempo ainda (a Nintendo aposta que por mais três anos), embora o número de lançamentos para estes consoles caia um pouco. Comprar um Mega Drive agora é uma boa opção, porque ele terá em breve um acessório (o 32X que permitirá rodar jogos de 32 bits no console. Escolha um Mega Drive 3, da Tec Toy, ou no máximo um Genesis (Mega americano), mas não compre o Mega japonês - por uma questão de compatibilidade, certo?

"Só não lê Ação Games quem não é chegado em games, louco ou cego"

SÉRGIO J. TAVARES FILHO
Curitiba, PR

Jaguar

Escrevi para protestar sobre a opinião de vocês, na edição número 61, sobre o Jaguar. Vocês dizem que ele não decolou. Mas aqui em Curitiba o videogame é o maior sucesso! Tem fila nas locadoras para alugá-lo. Nas revistas internacionais, só dá Jaguar. Por que então vocês disseram isso? Ou será que é tudo uma jogada de marketing de vocês.

LUIZ RENATO
Curitiba, PR

Olha, Luiz, a gente sempre emitiu nossas opiniões com honestidade e imparcialidade. Jogada de marketing é uma coisa que não existe na nossa revista. Dissemos que o Jaguar ainda não emplacou porque a quantidade de jogos dele ainda é pequena e a qualidade está muito aquém das possibilidades de um sistema de "64 bits" - que na verdade é um sistema com dois processadores de 32 bits. Isso sim é jogada de marketing da Atari. O Saturno também terá dois processadores de 32 e, nem por isso, se auto-intitula um videogame de 64. Mas não estamos aqui para julgar a propaganda do Jaguar, e sim os jogos. Discordamos da afirmação de que nas revistas internacionais só dá Jaguar. Na americana GamePro de julho são mostrados apenas cinco jogos para o console; na também americana Electronic Gaming Monthly, de julho, não é mostrado nenhum. Resumindo a ópera, não temos nenhum tipo de bronca contra o equipamento. Tanto assim que estamos falando dele nesta edição e acompanhamos seus lançamentos. Como gamemaníacos, queremos mais é que ele ganhe um bom espaço no mercado e tenha tantos lançamentos quanto os outros sistemas.

Daffy Duck

Ajudem-me a detonar o chefe da primeiras fase. Meu caso é desesperador.

ALETHEA G. DA SILVA
São Paulo, SP

Não queremos desanimar, mas se você já empacou no primeiro chefe, vai penar nos outros também. Pra liquidar o chefe, você tem que fazer uma seqüência de ataques, começando com tiros na cabine por baixo. Quando o braço dele vier, vá para a frente da nave e dê dois pulos para atirar na cabine. Salte de volta para baixo da cabine e repita tudo. Uff! Você vai perder uns dois quilos fazendo isso. Publicamos uma matéria sobre o jogo na Edição 49, página 14. Dê uma olhada.

Socorro! Não agüento mais este jogo. Existe algum macete para ele na versão Mega?

RODRIGO C. DE OLIVEIRA
Londrina, PR

Calma, Rodrigo, sua salvação chegou. Que tal um truque para pular de fase, hein? Fácil: em qualquer momento do game, pause e faça a seqüência A, B, B, A, A, B, B, A. Se você tiver feito tudo direitinho, ouvirá um som. A tela some e, surpreendente, seu Aladdin é teletransportado para a fase seguinte! Melhor do que voar de tapete mágico.

Decapattack

Alô, galera. Preciso urgentemente de um truque para este jogo, que é de Mega Drive. Please!

DENNIE ROBERT CANNON
Aracaju, SE

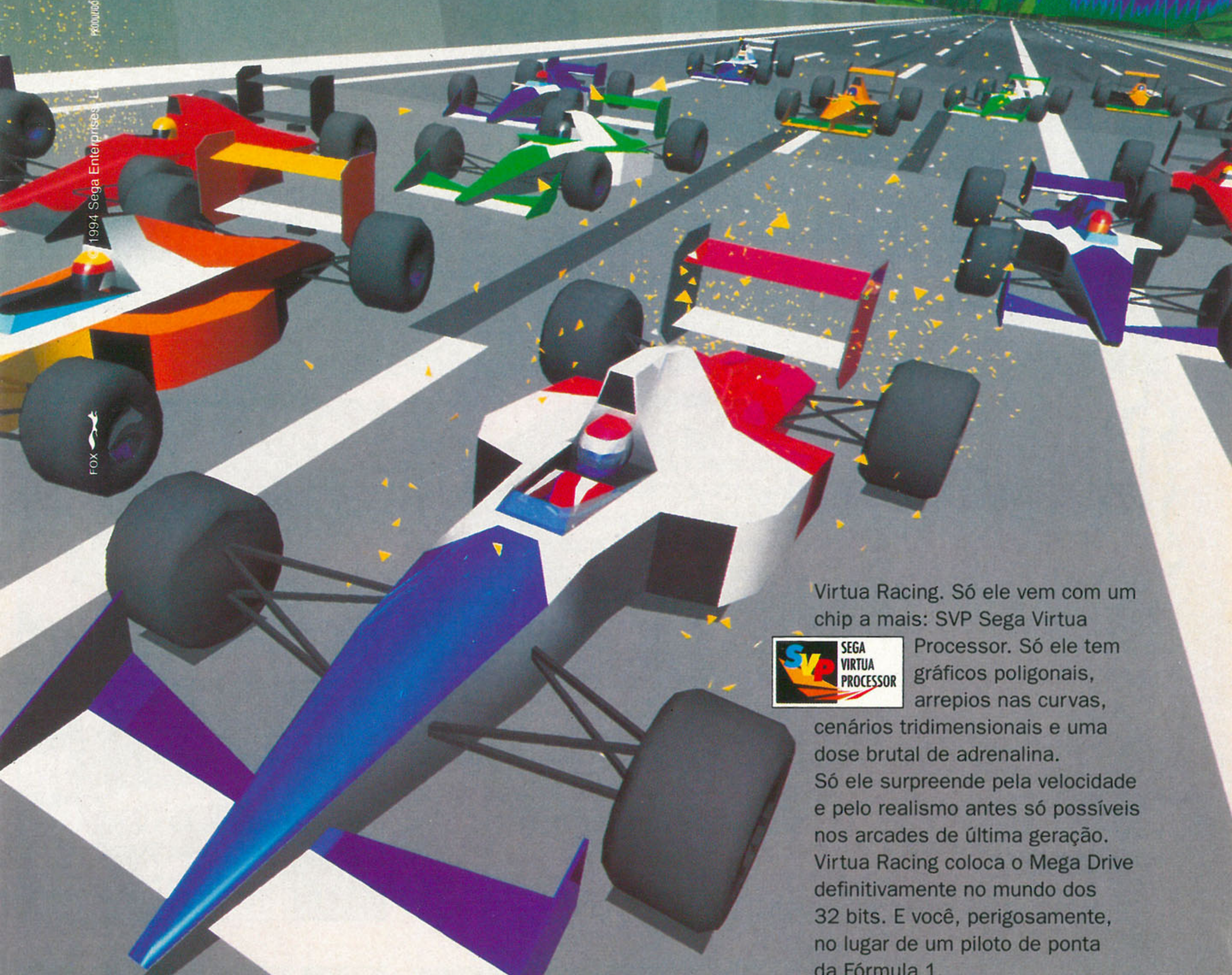
Cara, que nome de artista de cinema! Ou de personagem de videogame: Dennie Cannon, 97 Kg, 1,88m, lutador de kickboxing... Brincadeira. Mas você tirou este game do fundo do baú, né? Um truque que pode ajudá-lo é coletar todas as cinco moedas das fases e colocá-las nos seguintes canais (channels) das fases de bônus:
Fase bônus 1 - channel 2; Fase bônus 2 - channel 5; Fase bônus 3 - channel 3; Fase bônus 4 - channel 5. Você deve contar os canais sempre da esquerda para a direita, tá? Fazendo isso, vão pintar umas vidas extras.

Bolas Fora do Game Charada

Nós, da redação, estamos supercontentes com o nível de participação do concurso Game Charada. Ele está agitando centenas de leitores de todo o Brasil. Mas assim como há os que acertam na primeira, tem os que dão os chutes mais engraçados. Veja algumas respostas que chegaram para a Game Charada 61:

Zool • Streets of Rage 3 • Superman • Crash'n Burn • Tomcat Alley • The Ninja Warriors • Knights of the Round • Bugs Bunny in Rabbit Rampage • Star Trek: Next Generation • X-Kaliber 2097

Pô, galera, a charada da edição estava prá lá de fácil! Mas tudo bem: continuem tentando porque teremos muitas pela frente!

O aditivo não está no carro, está no cartucho.

Virtua Racing. Só ele vem com um chip a mais: SVP Sega Virtua Processor. Só ele tem gráficos poligonais, arrepios nas curvas, cenários tridimensionais e uma dose brutal de adrenalina.
Só ele surpreende pela velocidade e pelo realismo antes só possíveis nos arcades de última geração.
Virtua Racing coloca o Mega Drive definitivamente no mundo dos 32 bits. E você, perigosamente, no lugar de um piloto de ponta da Fórmula 1.

SEGA VIRTUA PROCESSOR

Virtua Racing V.R.

MEGA DRIVE®

PHILIPS MOSTRA NOVO CD-I

A empresa holandesa não fez por menos. Mostrou um novo modelo, em duas versões, da sua plataforma 32 bits, o CD-i, com novos games e filmes. O modelo Magnavox CD-i 450 sai neste mês de julho por 300 dólares e não traz o Video Digital Cartridge (VDC), necessário para rodar filmes em CDs de 5 polegadas. Já o modelo Magnavox CD-i 550 sairá em setembro no mercado norte-americano e custará 500 dólares. Mas já traz instalado o VDC. Os dois modelos são bem menores que os CD-i 200 e 220, lançados antes.

NOVOS GAMES E CDS

A Philips decidiu também entrar para o ramo dos games para PC. Veja os lançamentos exibidos para os dois sistemas, CD-i e PC, que vão sair até dezembro. Os lançamentos só para 95 estão indicados. Destacamos também alguns dos principais lançamentos para Multimídia.

CD-i - Jeopardy, Microcosm, NFL Instant Replay, Dragon's Lair 2, Return to CyberCity, NFL Football Trivia Challenge - 94/95 Edition, Mad Dog McCree, The Apprentice, Axis & Allies, Dimo's Quest, Earth Command, Flashback, Kingdom, Lemmings, Steel Machine e Zelda's Adventure. Para o início de1995, Thunder in Paradise e Chaos Control.

PC CD-ROM - Litil Divil, Internacional Tennis Open (2 Player), já lançados. Até o final do ano: Earth Command, Marco Polo, Mystic Midway e Hanna-Barbera's Cartoon Carnival (desenhos animados). Para 1995, Chaos Control.

Multimídia Educativos - Draw 50 (desenho), Private Lessons: Rock Guitar (aulas de guitarra), Treasures of the Smithsonian (exposições de arte), The French Impressionists (pintura), todos já lançados.

3DO GANHA MAIS CONSOLES

A 3DO Company mostrou na CES que não está para brincadeiras. Montou um dos maiores estandes e exibiu nada menos que três novos consoles licenciados, que vão estar nas lojas até dezembro: Samsung, Sanyo e Goldstar. Três plataformas com as mesmas características do console Panasonic que já conhecemos por aqui. Não há data para o lançamento da plataforma da AT&T. A 3DO anunciou que já trabalha com 200 empresas de software e hardware e que há 160 jogos em andamento. Só que, game que é bom, foram mostrados poucos. Confira alguns dos destaques.

- A empresa fez um grande anúncio: disse que acertou com a Capcom o lançamento para 3DO, em novembro, de Super SF2 TURBO. Isso mesmo: o Turbo! Será?
- Fifa Soccer, da Electronic Arts Sports, ficou muito bom.
- Tetsujin (Synergy Inc./Panasonic Software), um game espacial que mistura Ação/ RPG, todo feito com gráficos 3D. De arrepiar!
- A Creative Labs Inc. mostrou um adaptador para jogar qualquer CD de 3DO em PCs. Sai em dezembro. Depois virá um adaptador para Macintosh.

Veja os novos consoles licenciados 3DO: Goldstar, Samsung e Sanyo saem até o Natal nos EUA e devem pintar por aqui em seguida. Já o console AT&T foi exibido no Japão e ainda não tem data para sair

Goldstar

Samsung

AT&T

Sanyo

SUPER MARIO E ZELDA NA PHILIPS?

Sim, é isso mesmo, caro freguês da Nintendo. A Big "N" liberou jogos de Mario e Zelda para o CD-i. E games inéditos!!!! Confira:

Os novos CD-is 450 (acima) e 550. Por fora são quase iguais. O selinho quadrado, à esquerda, indica o modelo 550, que já roda filmes. Para o outro é preciso comprar o VDC

Hotel Mario - Bowser seqüestrou a princesa Toadstoll e dominou todos os sete hotéis do Reino dos Cogumelos. Mario deve resolver a parada, invandido os hotéis até achar a princesa. Já lançado.
Mario Takes America - Nosso encanador decide ir para Hollywood em busca de fama e fortuna (que horror!). Ajude-o a atravessar os States. Sai até dezembro.
Zelda: The Wand of Gamelon - Agora é Zelda quem deve libertar Link e o Reo Harkinian, atravessando palácios, florestas e lugares misteriosos. Já lançado.
Link: The Faces of Evil - Nosso herói deve descobrir e enfrentar as faces escondidas de um demônio para libertar Zelda. Traz 90 personagens em animação. Já lançado.

Olha aí a capa do Mario da Philips. E ainda por cima em CD!!!

ATARI ANUNCIA CD-ROM PARA O JAGUAR

A Atari está correndo pra valer e promovendo ao máximo o Jaguar para tentar consolidar um bom mercado antes do lançamento dos consoles 64 bits das concorrentes Sega e Nintendo. Na CES de Chicago, a Atari montou um estande bem imponente para anunciar o lançamento do CD ROM do Jaguar antes do Natal. A empresa não precisou a data (deve ser no mês de novembro), mas afirmou que o preço será inferior a 200 dólares.

Lançar o drive de CD é uma séria questão de sobrevivência para o Jaguar, assim como já se tornara para o Neo Geo. A principal razão é que os jogos para esses consoles saem muito caros em cartuchos, mas em CDs tornam-se baratos e atraentes: dá pra armazenar montes de imagens digitalizadas e gráficos mais animalescos.

O CD-Rom do Jaguar: lançamento até o Natal, com muitos games e merchandising

Games - Alguns dos primeiros jogos a sair em CD para o Natal já foram anunciados. São eles Blue Lightining (simulador de combate aéreo com 36 fases), Battlemorph (simulador de batalhas com tanque ou submarino em 50 cenários 3D), Highlander, Creature Shock e Demolition Man.

Som com visual - Um dos principais lançamentos da Atari será o CD Virtual Light Machine (VLM), criado pelo expert Jeff Minter, criador da trilha sonora de Tempest 2000. O VLM reproduz na tela freqüências do som e imagens no ritmo do som gravado. Um superlance para rolar em festas ou para deixar ligado no dia-a-dia e dar um ar "hightech" para o quarto.

Superturnê - Para promover o Jaguar ao máximo, a Atari deflagrou em junho uma superturnê, mostrando o console e os jogos nos principais shoppings dos States. A promoção chama-se Super Tour 94 e é copatrocinada pelas revistas Electronic Gaming Monthly e Hero Illustrated (de quadrinhos). Quem viajou para os States em julho, pode ter dado de cara com ela.

LANÇAMENTOS

A lista de "softhouses" trabalhando para o Jaguar já chega a 150. Várias empresas de multimidia, algumas recém criadas, estão trabalhando pra ele, entre elas a 20th Century Fox Interactive, JVC Musical e Time-Warner Interactive. A Atari prometeu 42 games para o Natal ou início do próximo ano. Fique antenado na seção Preview, que vai cobrir todos conforme forem saindo. Algumas promessas, entre os títulos mais conhecidos:

Dragon's Lair (Readysoft)
Flashback (U.S. Gold)
Double Dragon 5 (Williams Ent.)
Gunship 2000 (Microprose)
Wild Cup Soccer (Millenium)
Zool 2 (Gremlin Graphics)
Horrororscope (V-Real)

SUKITADVENTURE
GAME FESTIVAL

DE 2 A 11 DE SETEMBRO '94
Ginásio do Esporte Clube Sírio

PARTICI

REVISTA

APOIO

FOLHA
Não dá pra não ler.

O EVENTO

- Monitores de Vídeogame para você jogar à vontade
- Simuladores
- CD ROM
- Arcades
- Últimos lançamentos em Multimídia

BRIDGE

NÃO PERCA!

• Você não pode ficar de fora do maior evento de games da América do Sul. Venha conhecer e experimentar as novidades em jogos e simuladores para videogame e PC que vão estar invadindo a sua casa nos próximos meses. • E se você gosta mesmo é de detonar, o desafio está na mão. No Supercampeonato Sukita de VídeoGame, quem mostrar que está na melhor fase vai disputar prêmios incríveis. • SukitAdventure Game Festival. Start no dia 2 de setembro. Fique ligado e viva mais esta aventura que a Sukita preparou pra você.

PE!

"É legal demais! Com certeza vou todo dia."
Ricardo B. Cintra, São Paulo.
"Que barato! Vai ter CD ROM! Minha turma vai estar toda lá."
Luis Guilherme, Campinas.
"É dez, porque dá pra jogar todas as marcas de games..."
Marcelo Bastos, São Paulo.
"É diversão inteligente... E não é só coisa de menino. Eu consigo chegar às finais do Supercampeonato...!"
Juliana Medina Tagliatti, São Paulo.
"Vou com as minhas amigas... Adoro o Supercampeonato e as novidades."
Andrea Kovach Hayoshida, São Paulo.

ORGANIZAÇÃO

INFORMAÇÕES
TEL. (011) 255-4240

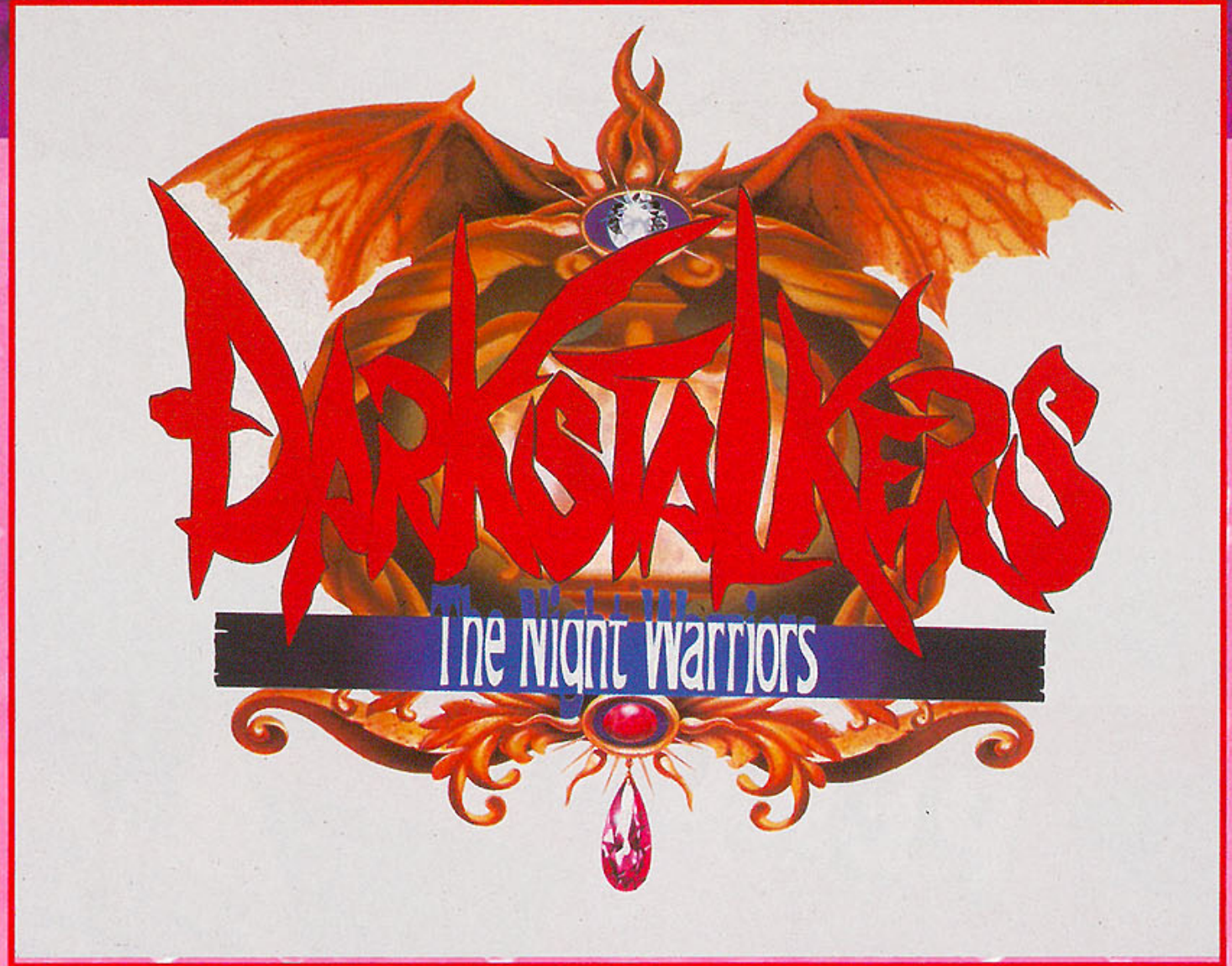
Darkstalkers

ARCADE

CAPCOM - LUTA
LANÇAMENTO: AGOSTO/BRASIL

Frankenstein, múmia, vampiro,zumbi. Criaturas sobrenaturais com seus golpes do além são os personagens de mais um jogaço de luta da Capcom. Tão legal que é capaz de dar férias à turma do Street Fighter 2 e virar febre entre os arcademaníacos.

O jogo é bonito, rápido e empolgante. As lutas, cheias de magias e golpes especiais, podem rolar em até cinco rounds. Os lutadores têm uma barra Special no pé da tela, que vai enchendo conforme eles batem no adversário. Quando repleta, a barra pisca e um golpe animal pode ser desferido. Mas o grande barato mesmo são os dez lutadores. Eles são completamente novos, mas em alguns golpes, características e movimentos, lembram um ou outro personagem de SF2. Vamos a eles:

RIKUO, o tritão, é um ser anfíbio cheio de barbatanas. Ele estufa o peito como um baiacu e dispara magias sonares.

JON, o lobisomem, tem um ataque-torpedo nos sentidos horizontal e diagonal para cima.

DIMITRI, o vampiro, faz um gênero posudo e dispara um invejável arsenal de magias..

SASQUATCH, o pé-grande, é um personagem bruto e ignorantão. Lento, gosta mesmo é de chegar junto e congelar o inimigo com sua magia.

ANAKARIS, a múmia, é o personagem mais figura de todos. Ele puxa seu adversário para dentro do sarcófago, enche-o de pancada e depois joga o cara fora com um pontapé.

VICTOR, o Frankenstein, é o grandalhão do grupo e tem muito em comum com Zangief, usando golpes violentos como girada de braço e cabeçada.

BISHAMON, como todo bom samurai, maneja uma afiada espada com destreza e faz picadinho dos adversários.

FELICIA, a mulher gato, é uma rápida lutadora que usa bolinhas à la Blanka.

LORD RAPTOR, o zumbi, usa magia de teletransporte (parecida com a de Dhalsim) e saca arrasadoras serras elétricas dos braços e pernas.

MORRIGAN, a encarnação feminina do demônio, usa bruxaria e golpes estilo Dragon Punch.

Depois de aloprar com esta estranha fauna de personagens, o jogador de Darkstalkers tem ainda um desafio final: encontrar e enfrentar um personagem secreto, criatura que, no mínimo, deve ser o diabo em pessoa. Bom, pessoal, por aí vocês já podem sentir que o jogo é power. Não percam a próxima Ação Games, onde você vai ver o game totalmente debulhado. Até lá!

Dimitri é romeno e nasceu em 1493. Saque uma de suas magias: impõe respeito, não?

Nascido na Inglaterra em 1940, Jon gosta de atacar com unhas e dentes

O alemão Victor, nascido em 1830, dá mergulhos homéricos para cima de suas pobres vítimas

Nasceu em 1678 na Escócia, Morrigan vive cercada de morcegos e, pra se defender, cerca-se também de lanças

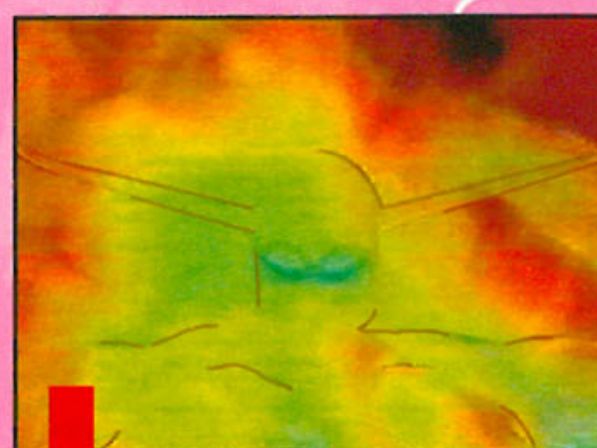
O japonês Bishamon nasceu em 1673. Com sua espada, atinge os adversários de perto ou longe

Este é Lord Raptor, australiano de 1889, aprontando verdadeiros massacres com sua serra elétrica

Anakaris é do Egito e do ano de 2.664 antes de Cristo. Soca os oponentes dentro do sarcófago, vira cobra e outras loucuras

O pé-grande Sasquatch, canadense nascido em 1903, poderia também ser chamado de boca grande

Rikuo é do Brasil e nasceu em 1953. Quando ele ouriça as barbatanas... lá vem magia

Felicia, americana, nasceu em 1967. Fique longe das garras desta gata

Que tal o personagem secreto de Darkstalkers? Encontre-o, se for capaz

PREVIEW

Samurai Shodown

3DO

CRYSTAL DYNAMICS - LUTA
LANÇAMENTO: DEZEMBRO/EUA

O arcade de luta que tirou o Neo Geo do limbo nos States vai deixar os 3DO maníacos boquiabertos. A Crystal Dynamics promete uma versão ainda melhor que o arcade. É ver pra crer! Samurai Shodown é o típico game de luta japonês. São doze personagens cheios de magias e golpes especiais. Para fazer jus ao samurai do nome, ninjas craques na espada são a marca registrada.

Esta versão encerra com chave de ouro a trajetória de Samurai Shodown. O game ficou meses no topo da lista dos melhores, feita pelos editores da revista americana Electronic Gaming Monthly, a EGM. Foi escolhido como "objeto do desejo número 1" pelos leitores da também americana Die Hard Game Fan. E o mais importante: arrastou hordas de gamemaníacos aos arcades do mundo inteiro. É, parece que o 3DO vai ganhar um game de luta classe A.

Gráficos superdetalhados e golpes animalescos. Breve no 3DO

Fique de olho na barra de energia na parte de baixo da tela. Quando o POW começar a piscar, mande ver. Confira o tamanho do estrago!!!

Earthworm Jim

MEGA/SNES

PLAYMATES - AÇÃO
LANÇAMENTO: OUTUBRO/EUA

Calma, não tente pronunciar o nome deste game. Antes de mais nada, fique sabendo que o cart é baseado na história de uma lesma que luta contra predadores alienígenas protegida por uma roupa cibernética. Ah, bom! a coisa não é tão esquisita assim. Afinal, nada mais normal que uma lesma fantasiada.

Antes de pensar em ficar bravo, fique sabendo que Earthworm Jim não é apenas mais um game com nome esdrúxulo. David Perry é o responsável por ele. Pra quem nunca ouviu falar do figura, basta dizer que Perry foi o grande responsável pelo cart mais premiado de 93: o Aladdin de Mega. Com estas credenciais, o jeito é apostar firme em Earthworm Jim.

Como loucura pouca é bobagem, a lesma voadora viaja por túneis belos e estranhos como este

Street Racer

SUPER NES

UBI SOFT - AÇÃO
LANÇAMENTO: SETEMBRO/EUA

Corrida e pancadaria rendem ótimos games. Depois de Crash'N' Burn e Rock'n'Roll Racing, este Street Racer vai fazer a cabeça da galera. A grande novidade do cart fica por conta da opção para quatro jogadores correrem ao mesmo tempo. A tela fica dividida em quatro tiras horizontais e cada um controla sua máquina.

O jogo traz dez circuitos diferentes e uma tonelada de opções. Você escolhe entre oito personagens, um mais figura que o outro. Surf Sister é uma loiraça de encher os olhos; ela guia um buggy e joga bolas de praia nos adversários. Já Sumo-San é um lutador de sumô do futuro. Ele usa todo seu peso para poder voar e ainda congela os inimigos com um poderoso raio elétrico. Imagine os outros seis!!!

Velocidade também não é problema, já que a UBI Soft explora os recursos do Mode 7(um super chip do hardware do SNES). O Replay é sofisticado. Se você quiser rever algum momento emocionante, acione uma das diversas câmeras. A diversão é garantida pelos vários modos de jogo: um contra um, campeonato e até um futebol esquisito (!?!). Descole um adaptador para quatro joysticks e chame a moçada para um pega sensacional.

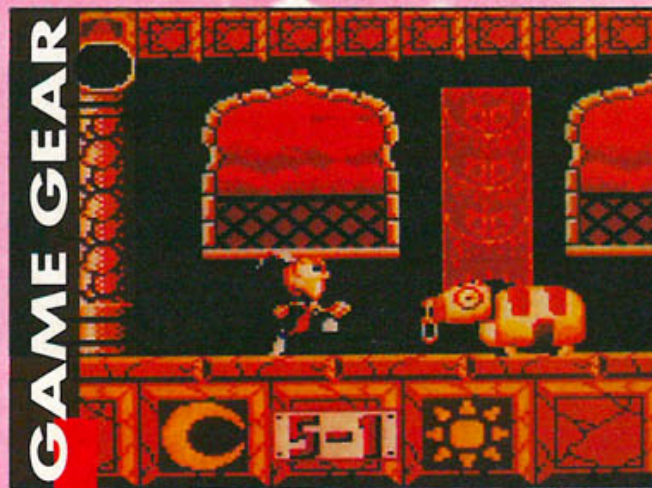
Uau! Se você for míope, descole uma luneta para enxergar a sua fatia da pista

Dynamite Headdy

MEGA/G.GEAR

SUNSOFT - LUTA
LANÇAMENTO: DEZEMBRO/EUA

E aí, cansado do Sonic? Para quem não agüenta mais o porco-espinho azul, a Sega inventou um outro personagem esperto. É Dynamite Headdy, um carinha que tem a estranha habilidade de trocar de cabeça quando bem entende. Sério. São mais de quinze "cucas" no cart de Mega e cinco cabeças na versão para Game Gear! Entre outras loucuras, Dynamite Headdy consegue cabeça de aspirador de pó, de martelo e de porco. Imagine as outras!!! O jogo segue o consagrado esquema fase-a-fase. O objetivo final é destruir o sacana Dark Demon. Headdy é a aposta da Sega em um novo personagem-símbolo. Nada indica que irá pegar. Mas, cá entre nós, alguém aí acreditava em um porco-espinho azul metido a salvador de animaizinhos indefesos?

Que loucura! Então é assim que se joga basquete? Com a cabeça?

A quinta fase rola dentro de um castelo. Tipo Príncipe da Pérsia, saca?

Contra Hard Corps

MEGA

KONAMI - AÇÃO
LANÇAMENTO: OUTUBRO/EUA

Depois das Tartarugas Ninja, mais um clássico da Konami chega ao Mega. Esta versão de Contra é radicalmente diferente das outras. Novas armas, chefes mais ferrados ainda e altos efeitos visuais. Tanta novidade fez com que Hard Corps perdesse a marca registrada do Contra 3 de Super NES. Tudo bem: é um ótimo game de ação.

O estilo do jogo é parecido com Gunstar Heroes, um dos melhores carts de ação do ano passado. Como de costume, o melhor é a opção para dois jogadores. É só chamar um amigo e acabar com os chefões. A Konami utilizou 16 Mega para caprichar nos gráficos e no som. O resultado é o habitual: de tirar o chapéu.

Logo na primeira fase, use o tiro na diagonal para acertar o olho do infeliz

Já na terceira fase, pule para evitar os ataques deste subchefe

Shining Force 2

MEGA

SEGA - RPG
LANÇAMENTO: SETEMBRO/EUA

As continuações costumam ser piores que os games originais. Esta máxima pode ser verdadeira para muitos games, mas não se aplica a Shining Force 2. A seqüência do premiado RPG da Sega é melhor, mais bonita e – acredite! – muito mais difícil que o game original.

As animações são mais trabalhadas e os labirintos, muito mais complicados. Os combates são longos e por vezes enfadonhos. Portanto, não espere andar muito depois de estraçalhar um monstro chato. Shining Force 2 é um RPG superlativo. Se você curte o gênero e é bem paciente, pode ir juntando a grana. Este vale o investimento.

Converse com o Padre e, em seguida, aproveite para salvar o game

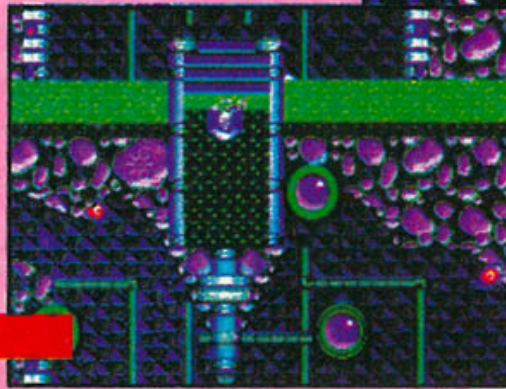
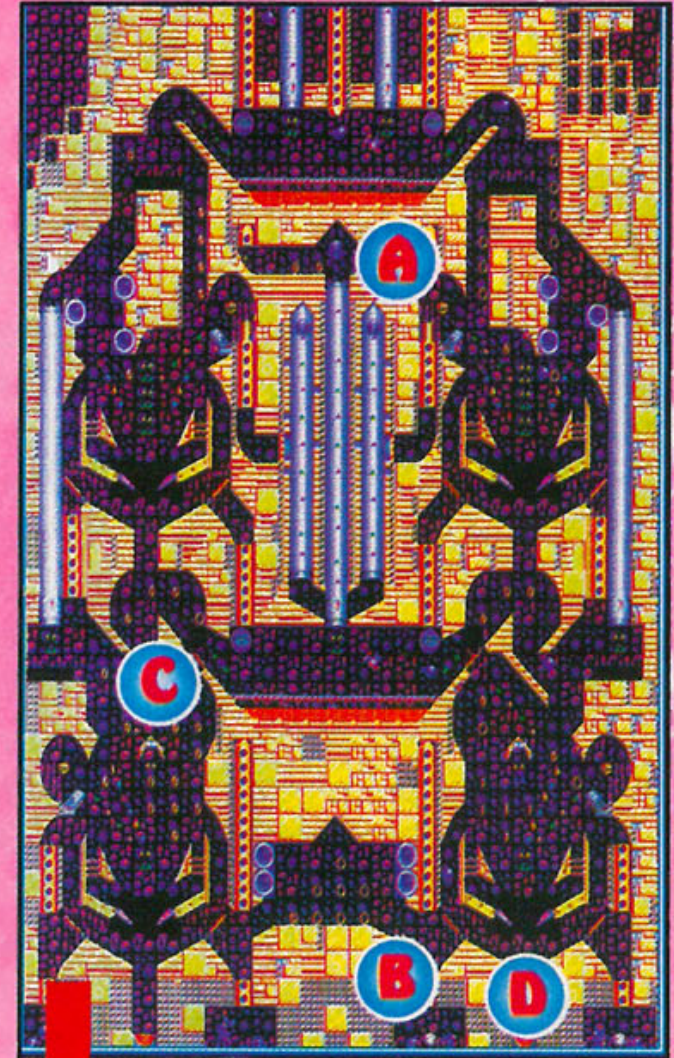
Para não ter surpresas desagradáveis, cheque suas magias antes de encarar um combate

Sonic Spinball

GAME GEAR

SGA - PINBALL
LANÇAMENTO: SETEMBRO/EUA

Depois de deixar os megamaníacos de cabelo em pé, o pinball do porco-espinho chega para alegrar a galera do Game Gear. A Sega caprichou. Com bons gráficos e ótima trilha sonora, a versão para o portátil é fiel ao game de Mega. O esquema é o seguinte: você precisa completar três fases intermediárias até chegar ao chefe de cada fase. O importante é pegar as esmeraldas. Pule, corra e divirta-se vendo Sonic bater nos lugares mais malucos. Spinball é prato cheio para quem é vidrado em pinball.

Os detalhes das telas são demais. Entre nos túneis e canais para mudar de tela

O chefe da primeira fase não é dos mais ferrados. Tome cuidado para não deixar a bola cair, OK?

As letras indicam os principais perigos da segunda fase. Saque só o tamanho da encrenca!

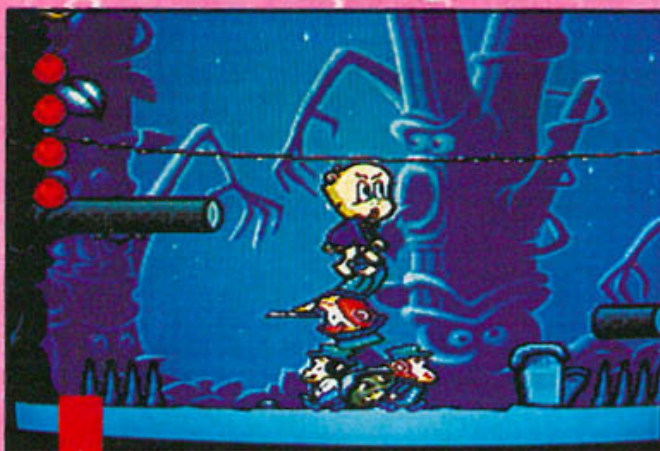
Porky Pig's Haunted Holiday

SNES

SUNSOFT - AVENTURA
LANÇAMENTO: OUTUBRO/EUA

Mais um famoso personagem da Warner Bros. vai invadir o 16 bits da Nintendo. Depois de Pernalonga, Taz-Mania e muitos outros, agora é a vez de Gaguinho estrelar um game. O jogo é uma aventura bem-bolada, com a típica qualidade visual dos carts da Sunsoft.

Gaguinho está curtindo suas férias quando uma série de coisas estranhas começam a acontecer. Ele se assusta e decide descobrir a origem do problema. Espere fases longas e uma tonelada de itens.

O-o-o-o-o-o-o-olha o Gaguinho aí, passando por poucas e boas na chuva

Os cenários são criativos. Mas nunca confie em árvores simpáticas

Alone in the Dark

3DO

INTERPLAY - ADVENTURE
LANÇAMENTO: SETEMBRO/EUA

O ótimo game de PC ganhou uma versão caprichada da Interplay. A empresa recheou este Adventure misterioso com gráficos soberbos e som digital. O requinte é assustador: zooms, panorâmicas, closes, animações e outras pirações visuais. A intenção do pessoal da Interplay era explorar os recursos do 3DO. Parece que os caras conseguiram.

Suas ações devem ser precisas. Qualquer mancada e você vira história

Jelly Boy 2

SNES

SONY IMAGESOFT - AÇÃO
LANÇAMENTO: SETEMBRO/JAPÃO

Coloridíssimo cart de ação na linha Super Mario. Jelly Boy 2 é melhor e mais bonito que a primeira versão, um sucesso de vendas no Japão. O jogo é longo e enche os olhos, mas peca por ser um pouco fácil demais. Nada mais razoável. Afinal, Jelly Boy 2 foi feito para a galera mais nova. Mas os marmanjos também vão se divertir à beça.

A história é engraçada. Você e seus amigos são transformados em bolhas de geléia. Sua tarefa é procurar amigos perdidos e, de quebra, descolar itens a granel. Quem é fera em Super Mario World vai detonar este Jelly Boy 2 com um pé nas costas.

Belo chefinho. O cara ocupa quase metade da tela. Ele o persegue e faz de tudo para mordê-lo

Este chefe ataca primeiro sozinho e, em seguida, sobe no sapo e apela

Esta fase mágica está cheia de prédios antigos e dinossauros gigantescos

Theme Park

3DO

ELECTRONIC ARTS - ESTRATÉGIA
LANÇAMENTO: SETEMBRO/EUA

Game de estratégia na linha da consagrada série Sim City. A única diferença é o senso de humor. Em vez de administrar uma cidade, você deve construir um universo de fantasia: um Parque de Diversões. As tarefas são variadas, desde escolher um tema para o Parque (para não fugir ao título do game) até definir quais serão as atrações.

Mas não basta ser criativo para o empreendimento vingar. Uma administração austera e segura é a chave do sucesso. Não se esqueça que tudo deve ser feito pensando nos visitantes. Como cada um tem uma personalidade diferente, o lance é bolar um parque eclético. Theme Park é daqueles games que fazem a gente perder o sono...

Que tal contruir a Disney brasileira? Esta é a sua grande oportunidade!

Cannon Fodder

PC/CD-ROM

VIRGIN - SIMULADOR DE GUERRA
LANÇAMENTO: SETEMBRO/EUA

Guerra é sinônimo de desgraça. Ou pelo menos era. Cannon Fodder é um supersimulador de guerra com uma boa dose de humor. A diversão fica por conta de um desenho animado de oito minutos. A parte perigosa é composta por 24 missões, num total de 126 fases.

Os recursos do CD-ROM foram bem aproveitados. Há uma grande variedade de armas e mais de uma centena de cenários diferentes! O melhor é que o preço sugerido pelo fabricante também agrada: 40 doletas. Nos States, é claro.

O homem é capaz de tudo, até de tornar a guerra engraçada

As reações dos soldados rendem ótimas gargalhadas

Foi assim que Napoleão perdeu a guerra. Preocupe-se com os inimigos, mas fique esperto para não ficar preso na neve

Castlevania bloodlines
MEGA

Nove vidas - Algumas vidas a mais são sempre bem-vindas para detonar o Dracula. Se ligue: na tela de opções, coloque 05 em BGM e 073 para SE. Vá para a tela de apresentação e faça a seqüência ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A e Start. Volte à tela de opções e ajuste o número de vidas até nove. De quebra, você pode selecionar o nível Expert, outra novidade que esta dica proporciona.

Códigos de Game Genie - Use o fantástico acessório para conseguir essa boiada:

Vidas infinitas - AA0A-DA42

Recomeçar sempre do nível em que parou - A26T-AA22

Conservar a arma que estava usando mesmo depois de perder uma vida - AWET-AA2E

Bug's Bunny crazy castle
GAME BOY

Passwords finais - Pra você que não consegue chegar ao finzinho com nosso simpático coelho.

Fase 55 - TPUX
Fase 56 - TYAX
Fase 57 - P2RX
Fase 58 - PTFX
Fase 59 - Y2JX
Fase 60 - YTKX

SSF2 Turbo
ARCADE

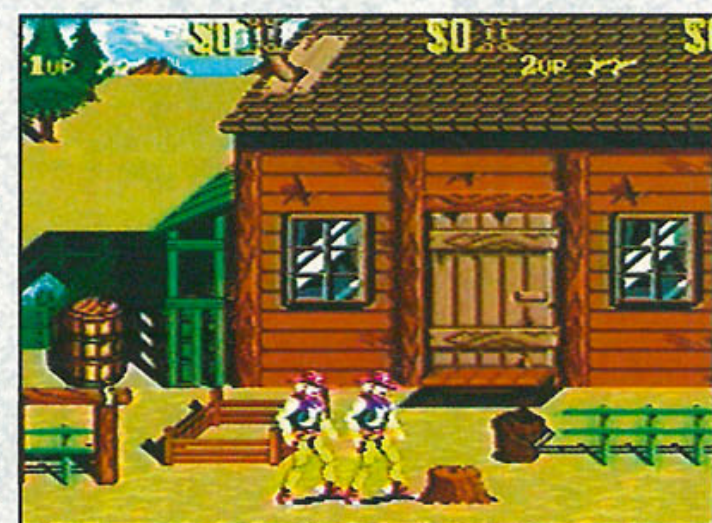
Chamando o Akuma - Este é um jeito 100% testado para encontrar Akuma, o personagem secreto de SSF2 Turbo. Siga passo a passo as instruções abaixo e encare o lutador mais radical de todos os arcades.

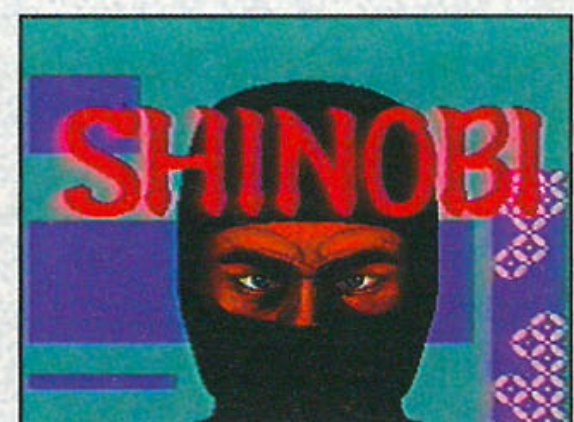
1. **Selecione a opção 2 players**, como se você fosse desafiar um amigo, mas jogue sozinho. O segundo personagem deve ficar totalmente parado e não marcar nenhum ponto. Dê um perfect fulminante nele.

2. **Desafie desta mesma forma os outros personagens, um a um,** deixando Bison por último. Note que a pontuação do segundo personagem será sempre igual ao número da luta.

3. **Quando você chegar ao Bison tem que estar com mais de 1.500.000 pontos. Não faça nada:** Akuma aparecerá e tomará o lugar dele para lutar com você. O cara é uma fera! É muito rápido e usa os seguintes golpes: Dragon Punch ; seqüência de três bolas de fogo azuis ou vermelhas; seqüência de duas bolas de fogo azuis durante o pulo; corridinha por dentro do adversário e apanhando-o pelas costas; e giratória no chão e no alto, atingindo o adversário várias vezes antes de derrubá-lo. Como são necessários pelo menos 16 créditos para chamar o Akuma, o melhor é juntar a galera, rachar as fichas e ir revezando as lutas. Boa sorte!

Sunset RIDERS
SNES

Dois personagens iguais - Pensa que é só em jogos de luta que dá pra usar dois personagens iguais? Pois faça este truque maneiro e curta o barato de jogar com pistoleiros gêmeos. **Escolha 1 player e comece o jogo.** Dê uma de laranja e deixe seu personagem perder todas as vidas. **Quando a mensagem Continue pintar na tela, aperte Start no controle 2 e selecione o mesmo personagem que o player 1 estava usando.** Em seguida, aperte o Start do controle 1. Mágica!

Shinobi
MASTER

Seleção de fases - A maior moleza. Na tela em que aparece a máscara do ninja, **aperte ↓ e 2 juntos** e você poderá escolher a fase que quiser.

King of Dragons
SNES

Dois personagens iguais - Sabe o que acontece se você usar o famoso truque para dois lutadores iguais de SF2 World Warriors neste game! Isso mesmo: aqui também pintam dois jogadores iguais. **Na tela em que aparece o nome Capcom, faça a seqüência ↓, R, ↑, L, Y, B, X, A.** Todos os comandos têm que ser dados enquanto o nome está aparecendo, hein? Se você fizer tudo direitinho, a tela de apresentação piscará em azul, em vez do vermelho. Vá para a tela de seleção de personagens e escolha guerreiros gêmeos.

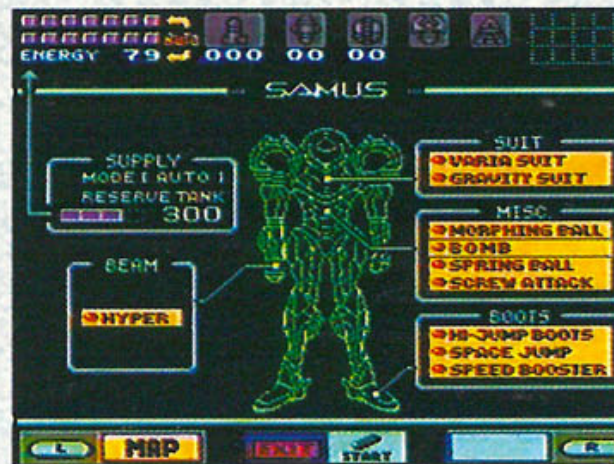
99 Continues - Siga direitinho o procedimento desta dica pra dar certo. Primeiro, você começa o jogo com apenas um personagem e vai gastando as vidas dele. **Quando você levar Game Over e tiver apenas um crédito para gastar, aperte Start no controle 2.** Em seguida aperte Start no controle 1 antes que o tempo acabe. Escolha o personagem substituto com o botão B do controle 2. Fazendo isso, seus créditos pulam para 99.

Rocko's Modern Life
SNES

Passwords - A fim de dar um passeio pelas fases do game? Então use estas passwords moleza:

Fase 2 - COMICS
Fase 3 - MELBA
Fase 4 - HIPPO

Super Metroid
SNES

Mistura de armas - Tire o melhor proveito possível das armas que você suou tanto para conquistar. Mas atenção: **para que este truque funcione, você precisa ter a Power Bomb e os itens Charge, Ice, Wave, Spazer e Plasma.** Em qualquer momento do jogo, vá para a tela do robô, onde você faz a seleção de itens. Escolha Charge e uma outra arma qualquer. Volte ao jogo, selecione a Power Bomb do menu no alto da tela e **segure o botão de tiro.** Fazendo isso, você potencializa o efeito da arma e consegue resultados interessantes, que aumentam sua proteção ou seu poder de fogo contra os inimigos. Experimente o truque com as combinações Charge + Wave, Charge + Spazer, Charge + Ice e Charge + Plasma.

NBA Jam
MEGA

Códigos de Game Genie - Se você ainda não se cansou de tentar loucuras neste game, pode experimentar mais estes códigos com o seu Game Genie:

36CC - 0F6F	Cestas dos visitantes valem seis pontos
D8E7 - C448	Todos os jogadores dão superenterradas
DDE1- 3C2A	Barra de turbo sempre cheia

X-Wing
PC

Dica para hackers - Este jogo fica a maior baba com esta dica da hora. Mas pra fazê-la funcionar, você tem que ter o disco de upgrade B-Wing instalado junto com o game original. Com o auxílio de um programa que edite arquivos em hexadecimal (PC Tools, XTree Gold, etc.), edite o arquivo BFLIGHT.OVL e siga as instruções para cada efeito:

Mísseis infinitos - Localize o endereço 132AØ, procure a seqüência FE 8F 13 Ø1 e troque-a por 90 90 90 90

Aumentar a força do shield - Substitua por **98 3A 98 3A Ø4 ØØ 34 Ø8** as seqüências abaixo, sendo que cada uma corresponde a um tipo de nave:

C4 Ø9 C4 Ø9 Ø4 ØØ 34 Ø8 do endereço 2C37Ø para a nave X-Wing
A6 ØE A6 ØE Ø4 ØØ 68 1Ø do endereço 2C45Ø para a nave Y-Wing
C4 Ø9 C4 Ø9 Ø4 ØØ DC Ø5 do endereço 2C53Ø para a nave A-Wing
88 13 88 13 Ø4 ØØ 9C 18 do endereço 2D25Ø para a nave B-Wing

Aumentar a energia da nave - Substitua por **F4 Ø1 63** as seqüências abaixo, sendo uma para cada tipo de nave:

E1 ØØ ØC do endereço 2C38Ø para a nave X-Wing
B4 ØØ Ø8 do endereço 2C46Ø para a nave Y-Wing
ØE Ø1 1Ø do endereço 2C54Ø para a nave A-Wing
CD ØØ ØC do endereço 2D26Ø para a nave B-Wing

Apelação final - Se depois desta boiada você ainda não conseguir vencer o jogo, tente a última apelação possível: deixar as naves inimigas mais lentas. Basta substituir por **19 ØØ ØA** as seqüências abaixo para cada tipo de nave:

E1 ØØ ØF do endereço 2C62Ø para a nave TIE Fighter
FA ØØ 1Ø do endereço 2C7ØØ para a nave TIE Interceptor
B4 ØØ ØA do endereço 2C7EØ para a nave TIE Bomber
45 Ø1 ØØ do endereço 2D18Ø para a nave TIE Advanced
C8 ØØ ØC do endereço 2C8CØ para a nave Assault Gunboat

ALADDIN

SNES

Seleção de fases - Use este truquinho moleza para ir direto à fase que quiser, do começo ao fim do jogo. Na tela de opções, escolha Options e coloque a seta na palavra Exit. **Aí faça a seqüência L, R, Start, Select, X, Y, A e B com o controle 2.** Ao fazer a seqüência corretamente, você ouvirá um sonzinho diferente. Volte à tela de apresentação e você verá, em cima da palavra Game Start, a indicação da fase para escolher a que quiser.

DRAGON BALL Z

SNES

Efeitos especiais - Aí vai uma baciada de truques para conseguir coisas que pareciam impossíveis. Mas fique ligado: **elas funcionam no cartucho japonês.**

Lute com o cara do radar - Logo depois de uma luta, naquela tela em que aparece o diálogo, aperte ↓ cinco vezes para jogar com o personagem que aparece no radar.

Turbo - Com o console ainda desligado, aperte L e R no controle 2. Segurando estes comandos, ligue o Super NES. Com esta diquinha fácil, você acessará a velocidade turbo. Uma loucura!

SNES

Veja o final - Se você ainda não teve o privilégio de ver a longa seqüência de encerramento deste jogo, aí está sua chance. **Na tela de apresentação, escolha Story Mode** e pressione Start. Então você escolhe seu lutador e começa o jogo. Imediatamente **aperte Select para pausá-lo, e com o controle 1, faça a seqüência ↑, X, ←, Y, ↓, B, →, A, L, Y e Select.** Na mesma hora o game se encerra e aparece a seqüência de imagens do final. Não é lindo?

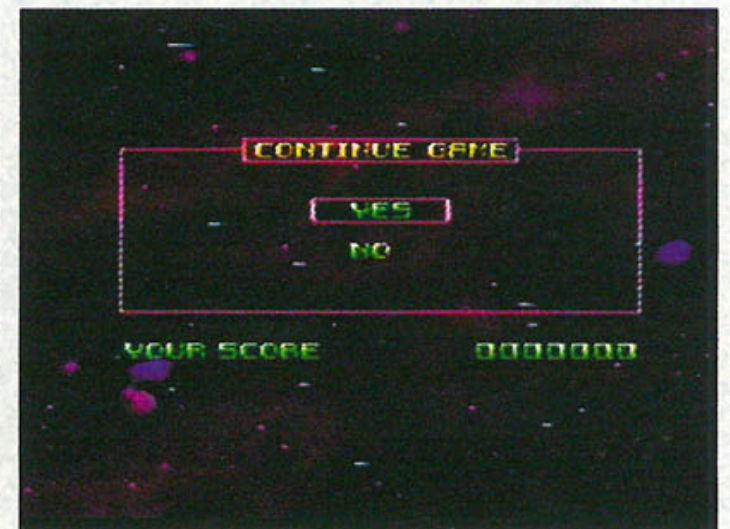
INSPECTOR GADGET

SNES

Invencibilidade, seleção de fases etc etc... - Saca o famoso "debug mode", aquele modo que deixa você mexer no que quiser dos jogos? Pois ele está disponível neste game também. **Para acessá-lo, na tela de apresentação, você deve manter pressionados juntos os comandos L, R e B. Aí, sem soltar os botões, faça a seqüência ↓, ↓, ↑, ←, →, ↓, →, ←.** Você verá a tela de apresentação mudar de azul para lilás. Aperte Start e o menu do debug mode aparecerá para você zoar, escolhendo vidas infinitas, fases, aumentando seu tempo, etc.

R-TYPE 3

SNES

Seleção de fases - Este tipo de truque é mais do que bem-vindo em jogos de nave, não? Mas fique ligado: **só funciona no cartucho japonês. O lance é apertar o R dez vezes na tela em que aparece a mensagem Continue - Yes or No. Em seguida, aperte o L o número de vezes correspondente ao número da fase que você deseja.** Se quiser ir para o estágio 3, aperte o L três vezes, e assim por diante. Aí é só apertar Start e cair na farra.

Battle Blaze
SNES

Qualquer lutador - Com esta dica, você aciona um modo especial de jogo que lhe dá várias possibilidades. **Na tela de opções, fique com o R apertado e aí faça a seqüência ↑ + X, → + A, ↓ + B, ← + Y.** Uau! Se você acertar fazer esta verdadeira equação matemática, aparecerá um Extra Play Mode em que dá pra configurar o jogo para **dois participantes, jogar com qualquer personagem - incluindo os chefes - e mudar os cenários.** O único defeito deste modo é que, nele, as lutas têm apenas um round.

Continues ilimitados - Agora faça esta outra "equação" **na tela de opções e segurando o L o tempo todo: ↑ + X, ← + Y, ↓ + B, → + A.** Você verá que, no item Credits, dá pra deixar a quantidade Free - ou seja, ilimitada.

Alisia Dragoon
MEGA

Na época de seu lançamento, este era um dos jogos mais bonitos que havia. Curta este flash-back com alguns truques da hora.

Seleção de fases, power-ups e câmera lenta - Este é o tipo da dica comprida e que dá trabalho, mas o resultado compensa. Primeiro, você tem que fazer uma seqüência de comandos básica e que dá acesso a todas as outras. Então vamos lá. Ligue o game. Quando o logo **Sega** desaparecer da tela, segure o botão A. Segure-o até que as palavras **Produced by Game Arts** desapareçam, e então solte o A e segure o B. Mantenha o comando até que a frase **Associated with Gaimax** desapareça, e então troque o B por C. Segure este comando até que a mensagem **Music Composed by Menaco Associates** desapareça. Finalmente, pressione Start. Se você fizer tudo direitinho, ouvirá um som. Agora sim, escolha o efeito que você quiser e siga os procedimentos abaixo:

Pular de fase - pressione o botão C do controle 2. Para ir pulando fase a fase, basta apertar o botão repetidamente.

Recuperar o medidor de danos - Aperte A no controle 2, depois ↑ no controle 1 e finalmente B no controle 2.

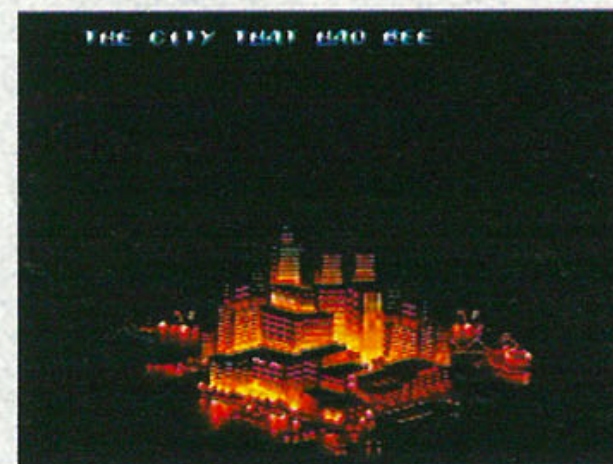
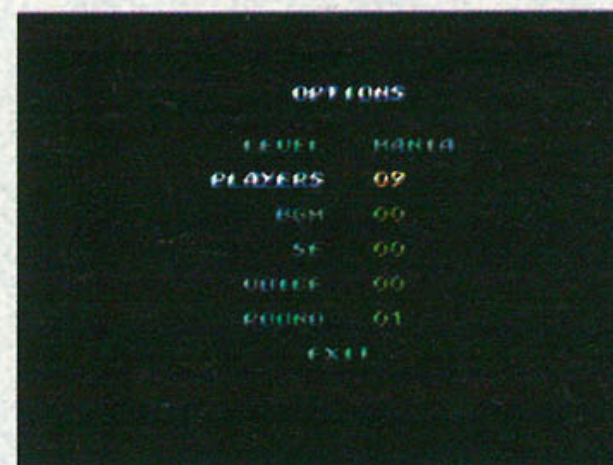
Aumentar o medidor de magia - Aperte A no controle 2, depois segure ← no controle 1 e, sem soltá-lo, pressione B no controle 2.

Aumentar o nível da magia - Pressione A no controle 2, depois segure → no controle 1 e, sem soltá-lo, termine com B no controle 2.

Câmera lenta - Aperte A no controle 2. Isso deverá pausar o game. Para fazê-lo andar em câmera lenta, aperte A repetidamente. Para desativar a câmera lenta, aperte B no controle 2.

Streets of Rage 2
MEGA

Pode vir Street Fighter, Mortal Kombat ou Fatal Fury: este é um clássico de luta do Mega e nunca perderá seu reinado. Confira agora se você já experimentou estas dicas:

Mesmo personagem - Quando aparecer a tela de apresentação, **segure os botões B e → no controle 1 e A e ← no controle 2.** Sem soltar os comandos, aperte C no controle 2. Solte tudo, vá para a tela de seleção de personagens e escolha à vontade.

Tela de opções secreta - Acesse a tela de Options do game. Então **aperte juntos os botões A e B do controle 2 e dê Start.** Uau! Uma tela secreta de opções aparece, deixando você jogar em novos níveis de dificuldade e com até 9 vidas!

WORLD HEROES 2 JET ADK/SNK

Luta - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Os gráficos poderiam ficar melhores. Mas é um ótimo cartucho. Vale a pena alugar ou comprar

Esta versão de World Heroes 2 merece elogios bem babões! Tudo foi melhorado: cenários, velocidade dos golpes, novidades nos combates, novos personagens (superapelões) e um novo modo de jogo. Não precisa mais, certo? Mas tem. Além da rebatida de magia, que já havia na versão 2, esta traz uma inovação: dois golpes simultâneos se anulam.

VELHOS CONHECIDOS, NOVOS GOLPES

Captain Kidd

Shark Knucklle - ←, → + A
Shark Upper - ↓, ↑ + A
Spiral Kick - ←, → +B
Hyper Dash Kick - → ↘ ↓ ↙ ← + B
Shark Kick - Pulo + ↘ + B

J. Carn

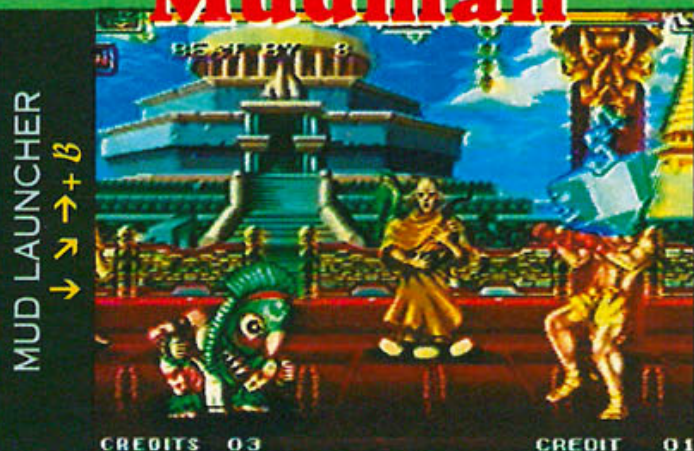
Mongolian Tiger Flash - ←, →+A
Mongolian Blitz - ←, →+B
Mongolian Press - ↓ ↘ → + B
Head Sliding - ↘ +B

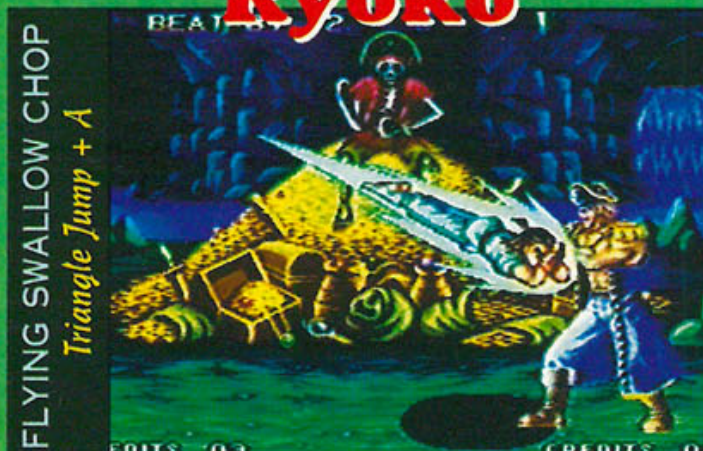
Janne

Aura Bird - ←, →+ A
Flash Sword - ↓, ↑ + B
Justice Sword - ←, →+B
Drop Slice - Pulo + ↓+ A
Sliding Kick - ↘ + B

Rasputin

Thunder Ball ← ↙ ↓ ↘ → + A
Fire Ball - ↓ ↘ →+ A
Axle Spin - ↓ ↙ ← + B
Mid-Air Fire Ball - Pulo + ↓ ↘ →+ A
Kossack Dance - ↓ ↘ →+ B
Mid-Air Axle Spin - Pulo + ↓ ↙ ← + B

Mudman

Mudman Attack - ↓ ↘ →+ A
Mud Cutter - ↓ ↙ ← + A
Mud Gyro - ↓, e ↑ + A
Head Sliding - ↘+ B

Ryoko

Bosatsusho - ↓ ↙ ← + A
Super Shoulder Throw - Perto, ← ↙ ↓ ↘ → + A
Palms of Destruction - ↘ + A
Crunch Kick - ↘ + B
Close Kick Crunch - → ↓ ↘ + B
Triangle Jump - Pule para um lado da tela e ponha o joystick contra o adversário.
Lariat Drop - ← ↙ ↓ ↘ → + B
Orbit Toss - Perto do adversário, Pulo + → + A
Shoulder Spin Slam - Perto, ↙ + A

Muscle Power

Muscle Bomber - ←, →+B
Elbow Drop - Pulo + ↓+ A
Guillotine Drop - Pulo + ↓+ B
Body Slam - Perto, ↙ + A
Anti-Aircraft Giant Swing - Perto, ↗ + A + B juntos
Super Drop Kick - ↓ ↘ → ↗ + B

OS NOVOS

Jack

Locky, da Grã-Bretanha, 28 anos, 2,18m e 68 Kg. É obcecado por sangue e tem navalhas nas mãos.

IRON CRAWL - ↓ ↘ → + B

Mixer Crush - ↓ ↘ → + A
Jaws of Death - →↓↘ + B
Knee Smacher - ↓ ↙ ← + B
Triangle Jump - Pule para um canto da tela e ponha Direcional para o lado do adversário

Ryofu

Valentão, esse chinês de 33 anos pesa 110 kg e é duro na queda. É um samurai a serviço dos Shoguns. Tem 2,09m de altura.

SPEAR HEAD BOOGIE - ↓ ↙ ← + A

Fists of Flame- ↓ ↘ → + A
Psychic Kick - → ↘ ↓↙ ← + B
Spear of Destruction - ↓↘ → + B

DOIS MODOS DE JOGO

THE FORGING OF WARRIORS - Você brinca à vontade, só para treinar.

ENTRY TO THE TOURNAMENT - É luta pra valer, com 6 níveis de dificuldade; do Beginner ao MVS, que é o nível Arcade. É dividido em 4 dias, nessa ordem: New York, Alhambara (Espanha), Brandenburg (Alemanha), Seul (Coréia do Sul) e World Dome (Japão). Em cada dia você encara 3 machs (lutas), de um round cada. Você escolhe seu lutador e o computador dá três oponentes (inclusive você mesmo). O resultado é na "melhor de três. São 12 lutas, com apenas 4 Continues. Se você passar pelo torneio de quatro dias, vai encarar outros, nessa ordem: contra o Capitain Kidd, Hanzou, Jack, Ryofu e o grande chefão. E o cara é broca!!

Entre o 2° e o 3° dias, rola essa Fase de Bônus: derrube o touro "de primeira" e ganhe 30 pontos

Olha o tamanho do problema. Essa magia do chefão é indefensável. Bateu, caiu!!

Dragon

DRAGON KICK ← → + B

The Hundred Brows - A várias vezes
Leaping Foot Slice - ↓ ↘ →+ B
The Hundred Kicks - →↘↓↙ + B
Flying Dragon Kick - ↓↙ ←+ B
Mid-Air Body Bounce - Perto, Pulo + → + A
Upper Kick - Pulo + ↘ + B
Triangle Jump - Pulo para um canto da tela e ponha o Direcional para o lado adversário

Brocken

LONG SPARK THUNDER ← ↙ ↓ ↘ → + A

Spark Thunder - A rapidamente
Jet Attack - Pulo + A + B juntos
Hurricane Arm - ↓ → ↘ + A
German Missile - ↓ ↘ → + B
Rocket Punch - ↓ ↘ → + A
Arm Punch - ↓ ↙ ← + A
Rolling Heel Kick - Pulo + ↘ +B

Erik

Ygir's Halberd ↓↙← + B
Thor's Hammer - ↓ ↙ ← + A
Blizzard Breath - ← ↙ ↓ ↘ → + A
Long Horn - ← , →+A
Hurricane Drop -Perto, →← ↙ ↓ ↘ → + A

Shura

MUETAI KICK ← → + B

Tiger Fang - ← , →+A
Tiger Claw - ←, → + B
Double Knee Kick - ↓ ↘ →+ B

J. Maximum

JOHNNY SPECIAL ← ↙ ↓ ↘ → + A

Shoulder Butt Crash - ↓↘ →+ B
Head Crash - ↓↑ + A
Lightning Tackle - → ↓ ↘ + A
Sliding Kick - ↘ + B

Fuuma

EXPLODING ATOMIC CRASH → ↘ ↓ ↙ ← ↖ + A

Reppu Zan - ↓ ↘ →+ A
En Ryu Ha - → ↓ ↘ + A
Ninpo Furin Kazan - ↘↓↙ ← + B
Double Reppu Zan - ↓↘ → ↓ ↘ →+ A
Mid-Air En Ryu Ha - Pulo + →↓↘ + A
Airborne Body Bounce - Perto, Pulo + → + A
Double Jumping - Pulo + ↑

Hanzou

CLOAKING ATTACK → ↓ ↘ + B

Rekko Zan - ↓ ↘ → + A
Ninja Leg Lariat - ↓ ↘ → + B
Koh Ryu Ha- →↓ ↘ + A
Ninpo Koh Rin Kazan - ↘↓↙ ← + B
Double Rekko Zan - ↓ ↘ → ↓ ↘ →+ A
Izuna Slash - Pulo + ↓+ A
Double Jumping - Pulo + ↑

SHOCK WAVE
Electronic Arts

Simulador - 1 Jogador

GRÁFICO	4
SOM	5
DESAFIO	4
DIVERSÃO	4
JOGABILIDADE	5
ORIGINALIDADE	4

Um dos melhores simuladores já lançados. É pena que não haja músicas durante a ação

COMANDOS

A ou R	ACELERADOR
B	LASER
C	MÍSSIL

Ordem recebida, você está na missão. Quando a mira ficar vermelha, atire sem dó !

Uma das maiores neuras da humanidade sempre foi o medo de uma invasão de alienígenas. Já em 1938, Orson Welles aterrorizou os E.U.A. com um programa de rádio em que narrava uma suposta invasão. Agora estamos em 2019 e o pior aconteceu. A misteriosa invasão de aliens foi inicialmente identificada como uma grande chuva de meteoros. Ninguém sabe os motivos do ataque nem a identidade dos invasores. E para descobrir só há um jeito: jogar Shock Wave!

IMAGENS ARRASADORAS

O CD da Electronic Arts é muito caprichado, com um montão de imagens digitalizadas de atores e cenários do além! O som é absurdamente cristalino e você vai ter que jogar com um babador, para não molhar o joystick... A jogabilidade é outro ponto alto: muito precisa e rápida nas respostas. Shock Wave segue a dinâmica normal dos simuladores, isto é, você tem que abater naves inimigas e destruir instalações militares.

Estas naves servem para reabastecer e para recarregar a sua munição. Basta voar por baixo delas.

TRAMA INTERNACIONAL

A ação acontece em diversos lugares do planeta como Egito, Peru, EUA etc. Você comanda uma supernave, a F 177, que fica estacionada na nave - mãe U.S.S. Omaha. Antes de cada missão, o comandante passa instruções e durante os vôos pintam outras informações no seu comunicador. O problema é que tudo é falado em inglês. Mas com uma boa dose de bom senso e muita atenção, você não vai ficar boiando. Na tela do painel há um indicador de caminho. Ele mostra a sua área de atuação e se você sair dela, pode ser atingido por fogo amigo. Tome muito cuidado para não atingir alvos humanos, apenas os alienígenas. Você começa com 3 vidas e se tiver sucesso, ganha uma vida extra no final de cada missão. O jogo tem 12 fases longas e para seu auxílio, os Continues são infinitos.

A sua primeira missão é no Egito. Destrua esta nave pois ela é o QG local dos invasores

Saque o visual das naves saindo da nave-mãe. Chocante!

A terceira fase se passa nos States. Não destrua estas prisões, apenas as Power Cells, que são as instalações que ficam ao lado

CONTROLES DO PAINEL

1 - ENERGIA
2 - LASER
3 - COMBUSTÍVEL
4 - ACELERADOR
5 - MÍSSEIS
6 - INDICADOR DE CAMINHO
7 - ALTÍMETRO
8 - HORIZONTE ARTIFICIAL
9 - ODÔMETRO
10 - ANALISADOR DE SINAL DE VOZ
11 - INDICADOR DE DIREÇÃO
12 - MIRA

ESTAS SÃO ALGUMAS DAS NAVES QUE DEVEM SER DESTRUÍDAS

THE HORDE

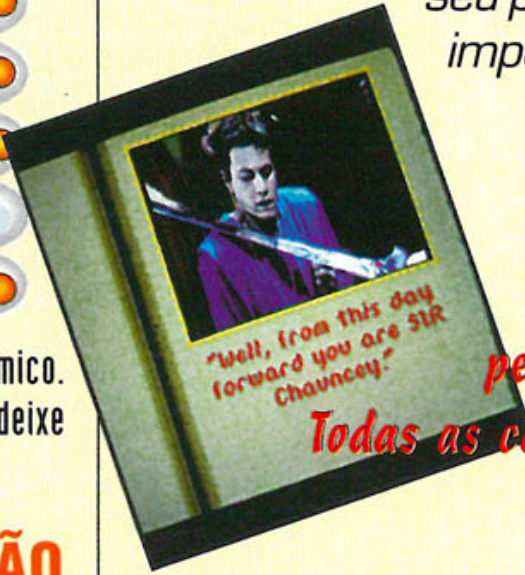
Alô micreiros que já deram uma de arquiteto e cansaram de SimCity, Popoulus e Civilization! Chegou a hora de abandonar as grandes metrópolis e curtir a vida rural. Você vai fazer cercas, cuidar de lindas vaquinhas e plantar. The Horde (A Horda) é uma criação da Crystal Dynamics – com versões em CD e disquete – e mistura ação com estratégia, além de usar atores de verdade e recursos multimídia para um resultado pra lá de bom. A trama é bem original e os personagens principais são....vacas! E você vai rebolar para tomar conta de seu pequeno feudo defendendo-o de ataques de bichos estranhos e do alto imposto cobrado pelo malvado conselheiro.

THE HORDE
Crystal Dynamics
Ação/Estratégia -1 Jogador

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Divertido, esperto e dinâmico. O game é bom mesmo. Não deixe de jogar!

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

PCAT 386, 33 MHz, 4 Mega RAM, CD ROM e Monitor VGA. Placas Ultrasound, Sound Blaster e Sound Master.

Você é Chancey, vivido pelo ator Kirk Cameron. Todas as cenas são digitalizadas e de ótima qualidade

Monstros Medievais melequentos

Num reino qualquer da Idade Média, o jovem Chauncey salva o rei de uma terrível esgasgada durante um jantar regado a coxas e mais coxas de peru(?!).Como recompensa o rei sagra-o Sir e dá a ele uma terra produtiva para cuidar e proteger. Com a ajuda da espada mística, Grimthwacker, deve derrotar a Horda. A Horda são monstros babões e melequentos que têm fome por tudo o que se move e respira. Principalmente das "mimosas", que são a maior fonte de riqueza de sua vila.

Nas cenas de ação, Chancey aparece com a espada mística. Use o pequeno radar no canto da tela para localizar a horda

★ **Use todos os seus recursos para localizar os monstrengos comilões. Você conta com a ajuda da visão aérea. Não dispense esta consulta**

Ação e Estratégia

Este game "agropecuário" rola em duas partes: estratégia e ação. Na estratégia você tem dois minutos para preparar sua vila: fazer cercas, plantar árvores, preparar terrenos para o povo e armadilhas para a horda. As casas e os cuidados com as plantações são por conta dos moradores mesmo. Depois de tudo pronto, começa a ação que é a defesa propriamente. Isso acontece nas quatro estações do ano. Depois de cumpridas as quatro estações e decorridos alguns anos, o rei manda você para uma nova terra.

Monstros X Vacas

Os bichos variam de etapa para etapa e a resistência deles vai aumentando. Você só possui a espada para livrar-se deles. Mas as armadilhas ajudam muito e às vezes você pode usar outro item do cenário para a defesa. Fique sempre de olho: os monstrengos da horda comem a plantação, e aí você tem prejuízo. Comem também as vacas – mais prejuízo ainda já que elas são o elemento principal de grana do game. Isso sem falar na perda que você terá se um morador for devorado: alguém deixa de produzir, sacou? De fase pra fase, as mesmas atividades podem render ou não. Por exemplo, na primeira fase, se você cortar madeira, poderá vendê-la, mas em outra, pode perder um ponto de energia.

As vacas são o meio de ganhar mais grana. Coloque-as no meio da vila, já que a horda começa atacar pelas laterais

Fique sempre antenado na mensagem da voz da floresta: nesta segunda etapa, se você cortar as árvores..bau,bau um ponto de energia

Grana

Os impostos são cobrados a cada fim de ano pelo conselheiro. É hora de salvar o jogo e ir à loja. Você começa a fase com espada e vacas e pode comprar cartões e grana, espada, anel de teletransporte ou contrato de cavaleiro.

No final do ano, dê um pulo na loja do reino. O anel do teletransporte será de grande ajuda

ALIEN VS PREDATOR
Capcom

Ação - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

A mistura de humanos, predadores e aliens é bem legal

COMANDOS

A	Tiro (gasta a barra de tiro, mas depois ela se recarrega sozinha)
B	Ataque
C	Pulo
A + B ou B + C	Ataque especial
↓ + C	Rasteira (o major dá uma ombrada)
→ + C	Corrida (o major dá uma peitada)

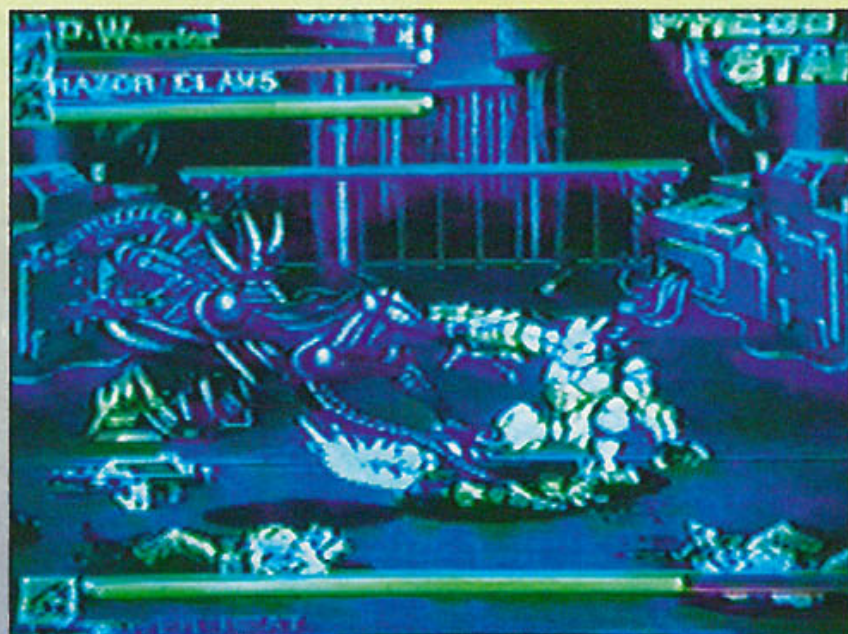
★Quando a barra de tiro (no canto inferior esquerdo da tela) fica verde, está na hora de usar o seu tiro. Detone!

★O item que é identificado com a palavra *Super* serve para você usar o tiro por 10 segundos. Não perca esta boiada!

ALIEN VS PREDATOR

Se você babou com a série Alien e com O Predador, prepare-se para gastar a sua mesada inteira em fichas. Acaba de chegar aos fliperamas este excitante Alien vs Predador. O game não tem nada a ver com a versão para Super NES lançada ano passado. É muito melhor! Os gráficos são ótimos e os cenários além de variados são muito bem definidos. O som não fica atrás e a jogabilidade é bem precisa. Trocando em miúdos, Alien vs Predator é um jogaço, o destino certo dos seus preciosos reais. Imperdível!

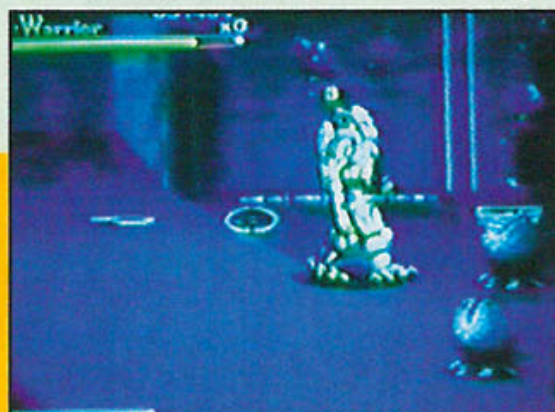
DETONANDO ALIENS

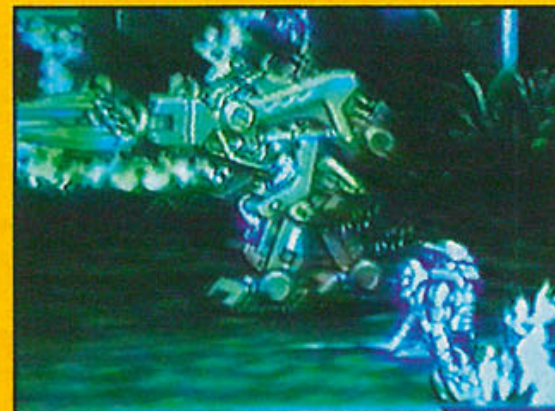
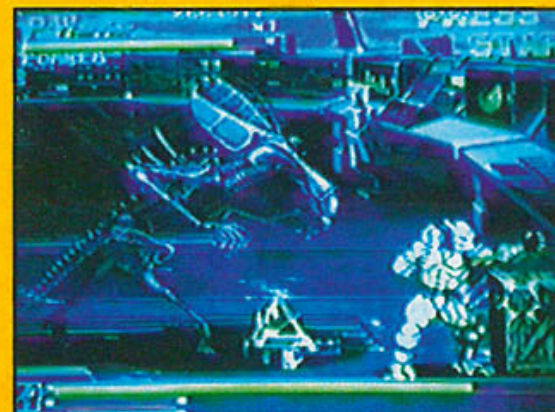
A grande sacada do game é que você pode comandar um humano ou um predador. Você tem quatro opções: Major D. Schaeffer, Lieutenant Lynn Kurosawa, Predator Hunter e Predator Warrior. No seu caminho você vai enfrentar uma pá de aliens e no final de cada fase sempre pinta um chefão alien bem cabuloso. O clima é bem gosmento, com direito a sangue amarelo ou verde escorrendo dos bichões. Argh! Mas a nojeira não pára por aí, de vez em quando aparecem cadáveres ensangüentados e infestados de filhotes alienígenas. Cuidado com seus ataques. Você também vai lutar contra humanos que foram infestados por aliens e se transformaram em zumbis.

Olha aí o chefe da segunda fase nesse lugar cheio de cadáveres

ENERGIA E ARMAS

Para repor a sua energia, pegue os itens de comida que ficam escondidos nas caixas. Pegue as armas que pintam no chão e a dos inimigos derrotados. Dá para descolar granadas, metralhadoras, lança-chamas etc. Para escolher o seu lutador, preste atenção na velocidade (speed), força (power) e habilidade (skill). O enredo vai aparecendo à medida que o jogo avança e o melhor é que tudo está escrito em espanhol. Arriba!

Na terceira fase, você fica em cima deste tanque dando tiros ilimitados pra todo lado

Não tenha dó destes filhotes de aliens. Se você bobear, eles grudam em você e tiram energia

Destrua estes ovos de aliens. Isso que é cortar o mal pela raiz

Atrás do chefe da quarta fase há caixas com itens. Pegue-os, pois serão muito úteis

Se lembra da empilhadeira de Alien 2? Pois é, ela é a chefe da quinta fase. Debulhe!

O chefão da última fase já chega detonando. Vá pra direita e pegue itens. Você vai precisar...

PERSONAGENS

MAJOR D. SCHAEFFER

É muito forte, mas um pouco lento. Schaeffer é um robô que usa uma metralhadora no lugar do braço direito, que foi destruído numa batalha.

Dê um look no major atirando. O cara debulha!

Particle Pulverizer - B pressionado + ↑↓
Hammer Punch - pressione C para arremessar, então aperte B
Earthquake Bomb - agarre o inimigo no alto e aperte B

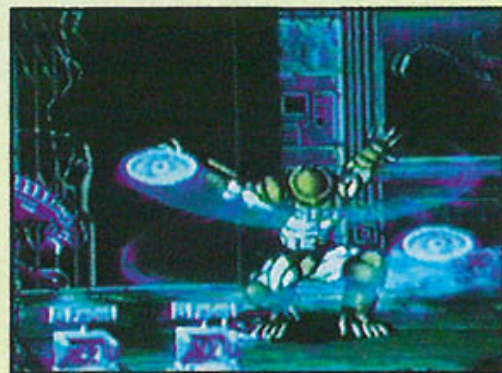
TEN. LYNN KUROSAWA

A garota do game é muito rápida, mas meio fraca. É uma robô perita em artes marciais e a sua concentração é fundamental quando ataca.

O ataque especial da japonesinha é detonante!

Tiger Shadow Kick - B pressionado + ↑↓
Double Intensity Punch - pressione e segure B, depois solte
Flying Falcon Throw - pegue o inimigo no alto e aperte B
Joelhada - →→ (quando está com a espada, ela dá uma espadada)

PREDATOR HUNTER

É o lutador mais equilibrado em força, habilidade e velocidade. Como o próprio nome indica, é um caçador nato.

Hunter não está para brincadeira. Este é o seu ataque especial

Elevator Uppercut - B pressionado + ↑↓
Ambush Roll - no alto, ↓ + C
Ultra-gravity Crush - agarre o inimigo no alto e aperte B

PREDATOR WARRIOR

Warrior é um pouco mais fraco que Hunter, mas também é um lutador equilibrado. Trata-se de um guerreiro implacável.

Onde há uma luta, Warrior se sente em casa. Seu ataque especial é arrasador!

Double Lightning Kick - B pressionado + ↑↓
Surprise Attack - no alto, ↓ + C
Ultra-gravity Crush - agarre o inimigo no alto e aperte B

FATAL FURY 2

Depois de arrasar no Neo Geo e no Super NES, Fatal Fury 2 chega para conquistar a galera do Mega. Esta versão perdeu um pouco na qualidade dos gráficos e do som. Mas não comprometeu o esquema de lutas e o elenco de personagens foi mantido. Uma coisa legal é que duas pessoas podem escolher o mesmo lutador em todos os modos. A história é aquela coisa de sempre: os irmãos Bogard e mais um monte de lutadores se enfrentam para descobrir quem é o melhor. É sua chance de provar que o melhor é você!

FATAL FURY 2
Takara

Luta - 1 ou 2 jogadores

Esta versão é um pouco inferior a de Super NES. Mas isso não compromete. O game é divertido e vale a pena

COMANDOS

Joystick de 3 botões	
A	Soco fraco
B	Chute fraco
C + A	Soco forte
C + B	Chute forte
A + B	Sai da linha de frente do inimigo
A + B com o botão C pressionado	O inimigo sai da sua linha de frente
C (leve toque)	Provoca o inimigo

Joystick de 6 botões	
A	Chute fraco
B	Chute forte
C	O inimigo sai da sua linha de frente
X	Soco fraco
Y	Soco forte
Z	Você sai da linha de frente do inimigo
Mode	Provoca o inimigo

Os superataques só funcionam quando a sua barra de energia está piscando

LUTE COM OS MELHORES

TERRY BOGARD

Power Geyser (superataque) - ↓↙←↙→ + soco forte

Crack Shoot - ↓↙←↖ + chute

Power Wave - ↓↘→ + soco
Burning Knuckle - ↓↙← + soco
Rising Tackle - ↓↑ + soco

JOE HIGASHI

Tornado Uppercut (superataque) - →←↙↓↘ + soco forte

Tiger Kick - ↓↘→↗ + chute

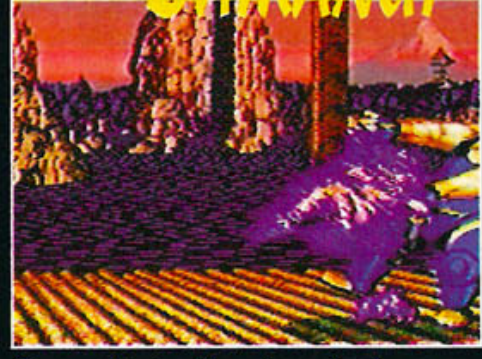
Hurricane Uppercut - ←↙↓↘→ + soco
Slash Kick - ↙↗ + chute
Gut Slammer - → + chute forte
Machine Gun Punch - aperte soco repetidamente

ANDY BOGARD

Blazing Kick (superataque) - ↓ 2s, ↘→ + chute forte

Shadow Splitter - ↙→ + soco

Fireball Attack - ↓↙← + soco
Dragon Bullet - ↓↘→ + soco
Shotgun Kick - ↙↗ + chute

MAI SHIRANUI

Super Ninja Bee Attack (superataque) - →↙→ + chute forte

Dragon Fire Dance - ↓↙← + soco

Deadly Fan - ↓↘→ + soco
Ninja Bee Attack - ←↙↓↘→ + chute
Death Dive - ↓↑ + soco

ELES TAMBÉM

KIM KAP HWAN

Mega Attack Kick (superataque) - ↓↙←↙→ + chute forte

Aerial Slam - aperte ↓ + chute durante o pulo
Half-Moon Slash - ↓↙← + chute
Flying Slicer - ↓↑ + chute

JUBEI YAMADA

Dynamite Spine Crunch (superataque) - ↙ 2s, ↓↘ + soco forte

Super Spine Crunch - ↓↑ + soco
Back Breaker Dash - ←→ + chute
Rice Cracker Slasher - ←→ + soco
Achille's Heel Attack - → + chute forte
Super Judo Throw - ← + chute forte
Bear Killer - ↗ + soco forte
Butt Throw - ↘ + soco forte
Spine Crunch - aperte ↓ + chute forte durante o pulo

OPÇÕES BÁSICAS

Em Fatal Fury 2 você tem o essencial. Os rounds podem durar de 10 até 90 segundos, ou então, o tempo pode ser indefinido. São três níveis de dificuldade e três velocidades. Na opção Special coloque ON. Assim você pode dar os ataques especiais. Você tem 9 Continues e se quiser pode configurar o joystick

1 P GAME (STORY MODE)

É o modo principal do jogo. Você escolhe um dos oito personagens e vai lutando até enfrentar os quatro chefes: Billy Kane, Axel Hawk, Lawrence Blood e Wolfgang Krauser. As lutas duram três rounds.

VS GAME

Este modo permite que se jogue com qualquer personagem, inclusive com os chefes. Você também pode escolher os cenários para os desafios e estes são decididos no esquema de melhor de três rounds.

SURVIVAL MATCH

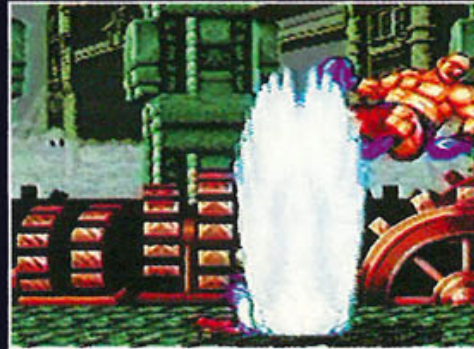
Você monta um time de 5 lutadores e luta contra o time do seu amigo ou do computador. As lutas duram 1 round e os perdedores são substituídos. Como em VS, dá para escolher os cenários.

BÉM ESTÃO NO COMBATE

CHENG SIN ZAN

Fireball Blaster (superataque) - ↙ 2s, ↓→ + soco forte

Thunderball Bomb - ↓↘→ + soco
Spinning Rock - ←→ + chute
Belly Blow - ↓↑ + soco
Head Slammer - → + chute forte

BILLY KANE

Flaming Cudgel - ↓↙←↙→ + soco forte

Cudgel Stabber - ←→ + soco
Jumping Cudgel Spin - ↓↑ + chute
Cudgel Spin - aperte soco repetidamente
Mega Drop - → + chute forte
Cudgel Grab - ↙↗ + soco

WOLFGANG KRAUSER

Kaiser Wave (superataque) - →↘↓↙→ + soco forte
Low Level Blitzer - ↓↙← + chute
Upper Level Blitzer - ↓↙← + soco
Tomohawk Kick - →↘↓↙ + chute
Power Hurl - ←↙↓↘→ + soco
Neck Throttle Attack - → + chute forte
Mega Kaiser Punch - ↘ + soco forte

BIG BEAR

Breath of Fire (superataque) - →↘↓↙→ + soco forte

Giant Bomb - ↙→ + soco
Super Drop Kick - aperte chute forte por 5 segundos ou mais e depois solte
Bear Hug - ↓ + chute forte
Neck Buster - → + chute forte
Brain Buster - ← + soco forte
Head Butt - ← + chute forte
Lariat Drop - ↘ + soco forte
Body Slam - ↘ + chute forte

AXEL HAWK

Lightning Dash and Attack (superataque) - →↘↓↙→ + soco forte

Flaming Power Punch - ↓↘→ + soco
Smash Bomber - ↙→ + soco
Back Dash Smash Bomber - ↙→← + soco
Power Surge Punch - →↙↓↘ + soco
Smash Attack - → + chute forte
Super Revolving Punch - ↘ + chute forte

LAWRENCE BLOOD

Dashing Slash (superataque) - ↓↙←↙→ + soco forte

Bloody Cutter - ↓↑ + soco
Bloody Spin - ←→ + chute
Bloody Sabre - ←↙↓↘→ + soco
Bloody Uppercut - ↙↓↘→↗ + soco
Cloak Snare - → + chute forte
Flying Buster - aperte ↓ + soco forte durante o pulo

MARIO ANDRETTI RACING

MARIO ANDRETTI RACING
EA Sports e Electronic Arts

Corrida - 1 ou 2 jogadores

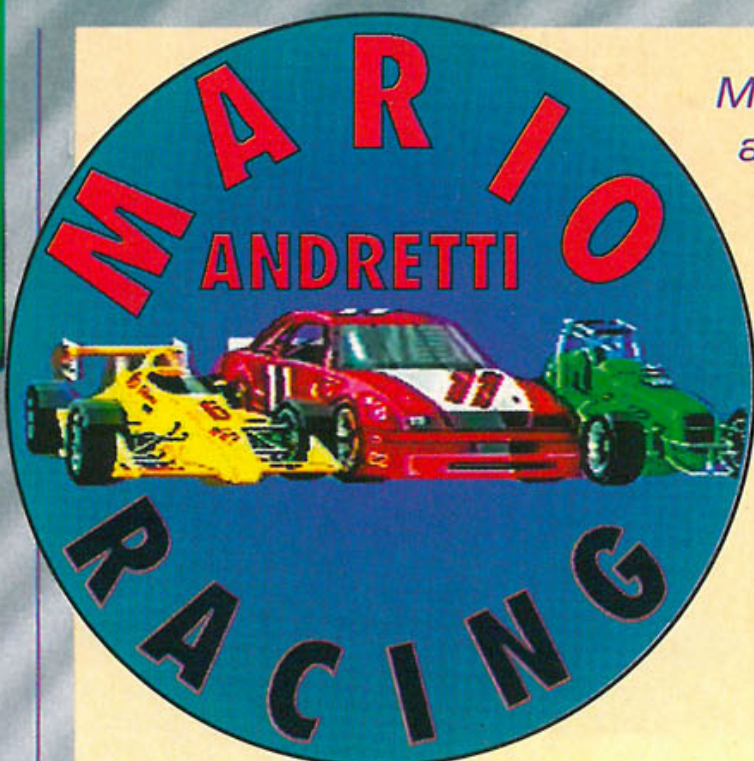
Quesito	Nota
GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●
ORIGINALIDADE	●●●

Se a jogabilidade e os gráficos fossem melhores, este seria o game do momento pra quem curte corridas

COMANDOS

Joystick configurável	
A	Frear
B	Acelerar
C	Mudar visão
START	Acionar Menu

★ **Sair a milhão e bater nas zebras não é muito inteligente: gasta pneus e combustível de bobeira**

★ **"O que eu mais admiro num piloto de corridas é a versatilidade. A habilidade de pegar qualquer tipo de carro em qualquer tipo de pista e corrida e fazer o melhor..." Palavras de Mario Andretti**

Mario Andretti é figura de destaque na Fórmula Indy. E aproveitando a experiência deste piloto a Electronic Arts teve a grande sacada de criar Mario Andretti Racing. Um jogo dinâmico que só peca pela má jogabilidade. Mas compensa pelas possibilidades de manobras – quem for bom de braço pode radicalizar e curtir a emoção de uma verdadeira corrida. Se a softhouse tivesse gasto alguns Mega a mais, o resultado seria um game de impacto. Você pode aproveitar as tardes do inverno e convidar aquele amigão para uma competição. Acelere e Go! Go! Go!

São três carros que determinam três circuitos: Sprint, Stock e Indy

OPÇÕES DE MONTE

Escolha a dificuldade: Rookie é mais fácil e você começa sem nenhuma grana pra investir no carro e Pro mais difícil e que dá uma grana de início. Nos Modos de Jogo você tem Single Race, que é uma corrida de treino onde o próprio Mario dá uns toques espertos.

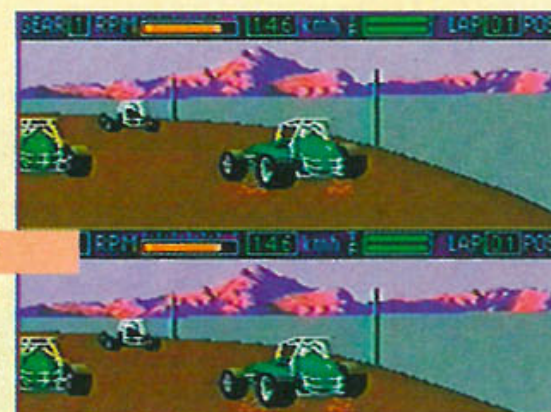
Single Race é o melhor modo de pegar as manhas pra uma corrida daquelas

As corridas pra valer acontecem no New Career e New Circuit. Cada modo tem um número de pistas diferentes. À medida que você vai vencendo, pode trocar o motor e pneus para manter seu carro sempre OK.

New Career começa com o Sprint obrigatoriamente. Vencendo, passa para o Stock e finalmente o Indy

Escolha qualquer carro no New Circuit. Se você for de Stock, seja esperto pra não levar altas batidas dos competidores

ÂNGULOS DE VISÃO

Pra não cansar o visual, as opções são bem variadas. Usando o botão C, você pode ver somente seu carro ou ter a tela dividida e ver o bico do seu carro numa parte e ele todinho na outra. Pode ver – ainda com a tela dividida – seu carro e de outro corredor. Ou ver somente seu carro e o resto dos pilotos pelo retrovisor.

Não se esqueça de observar seu marcador: Pneu (T), combustível (F), velocidade e número de voltas

MANOBRAS RADICAIS

Sem dúvida o melhor lance do game são as manobras que você pode fazer. Mas como a resposta aos comandos é meio mancada, é melhor ir com o Indy, que responde melhor.

Encoste na rabeira do outro e aproveite o vácuo para a ultrapassagem

Atenção redobrada para as curvas. Se for para a direita, dê aquela viradinha de leve no Direcional para a esquerda para o efeito sair melhor

Parando nos boxes, a animação é digitalizada e você troca pneus e repõe combustível

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

FIFA INTERNATIONAL SOCCER/EA Sports

Esporte - 24 jogadores alternados ou 1 a 4 simultâneos

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Esta versão de Fifa Soccer ficou um arraso. E a versão para o 3DO, que vem vindo por aí, vai ficar ainda melhor. Aguarde!

★ **Para acessar a tela de opções, pause o jogo e coloque no Coaching/Stats. Daí é só escolher seu esquema de jogo ou dar uma olhada nas estatísticas**

E aí, refeito da ressaca pós-Copa? Se os lances mais sensacionais de Hagi, Stoichkov e Romário ainda não saíram da sua memória, você já pode tentar imitar os craques no Sega CD. Cortesia da EA Sports, esta nova versão de Fifa Soccer é mais radical que a primeira. Para não decepcionar a torcida, o CD ganhou detalhes de arrepiar. O resultado final é pura emoção. Então, o lance é colocar o disco no console e sair dando chutes, cabeçadas, bicicletas e tudo aquilo que a sua criatividade permitir. Este game é mesmo um show de bola!

Confira esta imagem da apresentação do jogo. É pra torcedor nenhum botar defeito...

ANTES de a bola rolar, um belo clip com imagens chocantes de Mundiais anteriores aparece na tela. Apesar de tudo acontecer muito rápido, dá pra ver um gol do Careca na Copa de 86, a Argentina eliminando a Itália na Copa de 90 e outros lances memoráveis. A coisa é tão bem editada que dá vontade de ver e rever várias vezes.

Mas não foi só a apresentação que mudou. Os detalhes que rolam durante as partidas também ficaram mais legais. A torcida desfralda as bandeiras dos times que estão em campo. Isso sem falar no colorido das arquibancadas. Se o jogo for Brasil e Holanda, por exemplo, só dá laranja e amarelo. É uma verdadeira festa. O som agora tem qualidade digital. Do apito do árbitro à batucada da torcida, todos os sons foram bem estudados. Nota 10!

Isso sim é Torcida nº 1! Leva até bandeira para o Estádio

CADÊ O JUIZ?!?

O CD traz ótimas novidades, mas alguns detalhes fazem falta. O juiz, por exemplo. Ele não entra em campo. Apenas aparece na hora de marcar alguma infração ou mostrar cartões. O tradicional sorteio (cara ou coroa) antes do início de cada partida também foi suprimido. Agora os jogos começam direto, sem sorteio.

O quê! Um óvni? Não, apenas o juiz que resolveu descer das nuvens para mostrar um cartão amarelo

CLARO que a galera se amarra em detalhes gráficos e sonoros. Mas FIFA Soccer não é o melhor game de futebol do mercado por acaso. A resposta é perfeita! Dá pra fazer jogadas do além. Tabelas, "drible da vaca", embaixadas, gol de peixinho e até a famosa "Folha Seca", imortalizada pelo brasileiro Didi (quando a bola sobe na hora do chute e desce rasante, enganando o guarda-meta adversário).

Na hora do escanteio, tente fazer como as equipes nórdicas. Lance a bola no segundo pau, cabeceie para trás e encha o pé

TEMPO DE ACESSO: O VILÃO

Todo o mundo está careca de saber que o grande problema do CD-ROM é o tempo de acesso. Fifa Soccer até que não é dos mais lentos. Mas, mesmo assim, esperar uns cinco segundos entre o primeiro e o segundo tempo não é das coisas mais agradáveis do planeta.

Imagens como esta pintam sempre que o Sega CD pede um tempinho para "ler" as informações do disco

WORLD HEROES 2

Dois bicudos não se beijam. Este velho ditado se aplica perfeitamente aos games de luta. Quando os bicudos se encontram...sai de perto. O clima de World Heroes 2 é exatamente este. O cart está lotado de lutadores fortes, cheios de truques e magias. Quando eles se enfrentam, o tempo fecha e o pau come solto. Em relação ao primeiro game da série, este cart traz seis novos lutadores. O mais legal é que dá para comandar os dois chefes, coisa que nem na versão original de Neo Geo é possível. Imperdível!

WORLD HEROES 2
Takara

Luta-1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

É muito legal poder comandar os chefes, mas a jogabilidade poderia ser melhor

COMANDOS

Y	Soco
B	Chute
L ou R	Joga o oponente no chão

★ **O game tem 8 níveis de dificuldade e 3 velocidades. Se preferir, os rounds podem ter tempo ilimitado**

VERSÃO BEM-FEITA

A passagem do Neo Geo para o Super NES ficou bem-feita. É lógico que ficaram faltando alguns detalhes, afinal o cartucho original de Neo Geo tem 146 Mega e este tem apenas 24. O mais importante é que o esquema de jogo foi mantido. Você encara desafios simples no Battle Mode e pode escolher qualquer personagem. No Game Mode, você escolhe um lutador e as lutas finais são contra os chefes N. Geegus e Dio.

DUAS FORMAS DE LUTAR

Você pode lutar na forma Normal ou na Death Match. Na última, a barra de energia é inteiriça, ou seja, a luta se transforma num tipo de cabo de guerra. A barra do lutador que está perdendo diminui à medida que a do outro vai aumentando. Quando um lutador cai, o lance é ficar apertando os botões para que ele ressuscite. Para aumentar a dificuldade, os cenários estão infestados de bombas, espinhos e outras coisinhas. Demais!

HANZOU
Ninja japonês de 26 anos com 1,75m e 69kg

BROCKEN
Militar alemão de 31 anos com 1,85m e 200kg

FUUMA
Ninja rival de Hanzou. Tem 26 anos, 1,75m e 70kg

CAPTAIN KIDD
Pirata de origem desconhecida com 28 anos, 1,90m e 78kg

J. CARN
Conquistador mongol de 36 anos com 1,70m e 120kg

ERICK
Viking norueguês de 45 anos com 2,03m e 172kg

DRAGON
Chinês mestre de artes marciais de 27 anos com 1,65m e 50kg

SHURA
Lutador de boxe tailandês de 20 anos com 1,67m e 50kg

RASPUTIN
Feiticeiro russo de idade desconhecida com 1,80m e 68kg

RYOKO
Lutadora de judô japonesa de 16 anos. Mede 1,62m e pesa 48kg

JANNE
Missionária francesa de 19 anos com 1,68m e 53kg

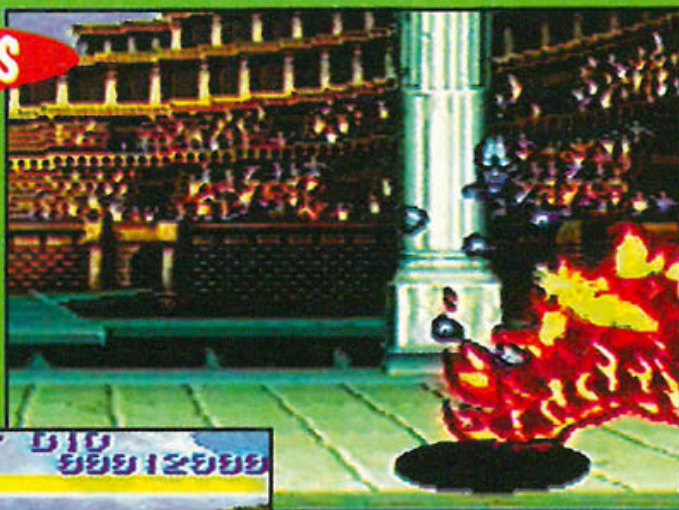
MUDMAN
Feiticeiro da Nova Guiné de 17 anos com 1,66m e 48kg

MUSCLE POWER
Lutador norte-americano de 39 anos com 2m e 135kg

J. MAXIMUM
Jogador de futebol americano. 28 anos, 2,15m e 107kg

CHEFES

N. GEEGUS

Explosão - ↓ 2seg, ↑ + soco
Transformação - Aperte soco e chute ao mesmo tempo que ele se transforma em outro personagem

DIO

Corrida com facada em cima - ←↙↓↘→ + soco
Corrida com facada baixa - ←↙↓↘→ + chute
Facada no alto - ←↙↓↘↑ + chute
Magia - ↓↙←→ + soco

OS LUTADORES

HANZOU

Magia - ↓↘→ + soco
Dragon Punch - →↓↘ + soco
Giratória - ↓↙← + chute
Magia Dupla - ↓↘→↓↘→ + soco
Chute no alto - ↓↘→ + chute
Pulo duplo - ↑↑

BROCKEN

Magia que solta pelo braço ↓↘→ + soco
Magia que solta pelo pé - ↓↘→ + chute
Soco com magia - ↓→↘ + soco
Torpedo - pulo + → + B + Y
Choque - aperte soco rapidamente

J. CARN

Magia - ↓2seg, ↑ + soco
Ombrada - ←2seg, → + soco
Deslizada - ↘ + chute

CAPTAIN KIDD

Magia da caravela - ↓↘→ + soco
Tubarão - ←2seg, → + soco
Tubarão para cima - ↓2seg, ↑ + soco
Chute duplo - ←2seg, → + chute

J. MAXIMUM

Magia em cima - ↓↘→ + soco
Magia no pé - ↓↘→ + chute
Cabeçada - ↓2seg, ↑ + soco

ERICK

Magia da onda - ↓↘→ + chute
Sopro de gelo - ↓↘→ + soco
Chifrada - ←2seg, → + soco
Martelo - ↓2seg, ↑ + soco

DRAGON

Dragon Kick - ↓↑ + chute
Seqüência de socos - aperte soco rapidamente

SHURA

Muetai Kick - ↓↑ + chute
Gancho - ←2seg, → + soco
Direto - ←2seg, → + chute
Corrida com soco - soco + chute

MUSCLE POWER

Pilão - 360° no Direcional + soco
Voadora - ↓↘→ + chute
Corrida com cotovelada - ←2seg, → + soco

RYOKO

Bola de fogo - →↓↘ + soco
Joga o inimigo no chão - ←↙↓↘→ + soco
Pula e chuta - soco + chute juntos

JANNE

Magia - ←2seg, → + soco
Espadada no alto - ←2seg, → + chute
Espadada que derruba o adversário - ↓2seg, ↑ + chute
Seqüência de tapas - cheque perto e aperte chute
Deslizada - ↘ + chute

MUDMAN

Magia - ↓↘→ + soco
Giratória - ↓↙← + soco
Feitiço - cheque perto e aperte chute
Seqüência de socos - cheque perto e aperte soco

RASPUTIN

Magia (pode ser feita no alto) - ↓↘→ + soco
Thunderball - ←↙↓↘→ + soco
Giratória (pode ser feito no alto) - ↓↙← + soco
Chute no alto - ↓↘→ + chute
Bater o adversário no chão - cheque perto e aperte chute

FUUMA

Magia Dupla - ↓↘→↓↘→ + soco
Magia - ↓↘→ + soco
Dragon Punch (pode ser feito no alto) - →↓↘ + soco
Giratória - ↓↙← + chute
Pulo duplo - ↑↑

WINTER EXTREME
Electro Brain
Esporte - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

O jogo ficaria mais animalesco se trouxesse rampas, mais obstáculos e modalidades

COMANDOS

A	Pular
B	Acelerar
L e R	Virada
Y	Virada animal
X	Parar

★ Os comandos são configuráveis em até nove opções. E há até uma especial para canhotos. Legal, né?

★ Se você sair da pista aparecem setas amarelas indicando para que lado você deve ir

★ Desviando-se sem querer do Check Point, nada de tempo extra

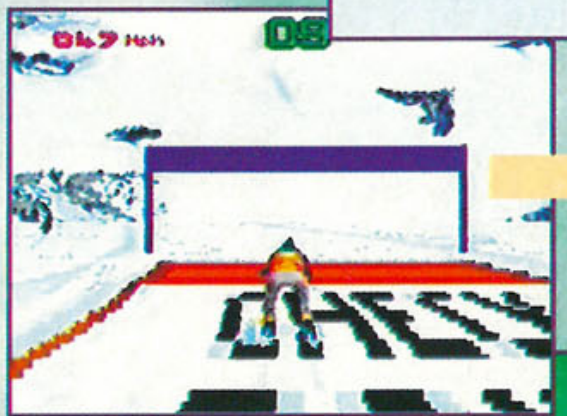
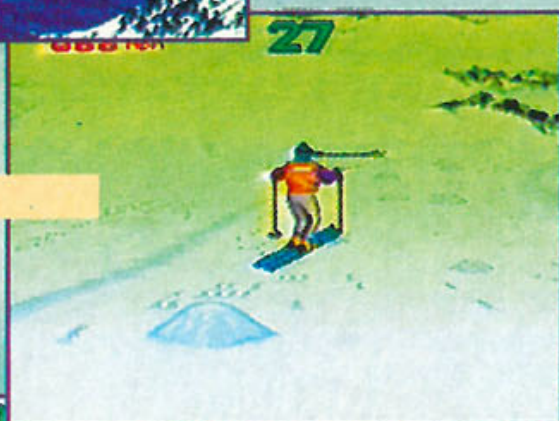
★ As condições do tempo e a cor do céu mudam e tornam o visual interessante

Brrrr!!! Seu SNES vai entrar numa fria! Skiing and Snowboarding Winter Extreme é um game pra testar seus reflexos e coordenação. Esquiar nas montanhas com a prancha ou o próprio esqui com muita habilidade é o que conta. O jogo é bem simples e tem apenas três modalidades. Digamos que não é nenhum Winter Olympic Games, lançado para Mega e SNES pela U.S.Gold, mas tem o mesmo pique. É verdade que no Brasil não dá para curtir esportes de inverno, mas já que se trata de videogame, vale viajar bastante e sacar de tudo um pouco. Ah!...tem um detalhe: se seu estômago for enjoadinho não jogue após as refeições.

OPÇÕES GÉLIDAS

O cart é bem legal para os gamers que se confundem com milhares de opções. É simples. Você pode esquiar com a prancha (snowboard) ou o esqui (ski) em três modos diferentes: o Freeride, Training ou Compete. Sendo que nos dois últimos você pode escolher três tipos de provas: Slalom, Giant e Downhill.

Este é o percurso do Freeride. Complicadinho, né?. Você tem tempo limitado para percorrer o trajeto

Até que os obstáculos não são muitos. Cuidado com os montes de neve e árvores

Ao passar pelo Check Point, você ganha um minuto a mais para cumprir a etapa

Água na pista é perigo na certa. Você escorrega e perde o controle

Olha aí o mapa das 4 pistas do Training. Neste modo você treina com todos os obstáculos que podem aparecer pelas pistas

A manobra certa é passar entre as placas. Você vai cansar até ficar craque no Direcional

COMPETE

Neste modo você escolhe entre Slalom, Giant ou Downhill. Mas não há grandes diferenças a não ser as variações de obstáculos. Seu objetivo é vencer os quatro desafios de cada prova num tempo menor do que aquele indicado na tela - quando você seleciona a modalidade - que é de 30 segundos. Não pense que é baba. Se você não passar corretamente entre as famosas placas, é acrescido um segundo no seu marcador (veja no alto da tela à direita). Você tem duas chances para encarar as provas e tem direito a passwords se vencer os quatro desafios de cada modalidade.

Prefira o esqui, pois a prancha é mais lenta

A neblina complica sua vida. Você não vê os limites da pista e fica difícil

SUPER FORMATION SOCCER 94

O futebol japonês praticamente começou com a invasão de boleiros brazucas. Infelizmente, os orientais não conseguiram se classificar para a Copa. Mas este fracasso não diminuiu a fome de bola japonesa e todo este interesse fez as softhouses encherem as locadoras de novos lançamentos. Este cart da Human Entertainment faz parte desta enxurrada, mas lamentavelmente parece futebol para japonês ver. Os jogadores são minúsculos e a trilha sonora lembra música de parque de diversões. Além disso, os japoneses cometeram uma bela patriotada: tiraram a Coréia do Sul e puseram o Japão no lugar.

Só no tapetão a seleção japonesa participa da Copa. Isso é que é gostar de futebol

SUPER FORMATION SOCCER - WORLD CUP EDITION
Human Entertainment

ESPORTE - 1 A 24 JOGADORES ALTERNADAMENTE

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

O game deveria ter um botão para acionar corridas e um desafio maior

COMANDOS

COM A BOLA

A	Passe médio e rasteiro
B	Chute forte
X	Lançamento
Y	Passe curto e rasteiro
L ou R	Muda o controle do jogador

SEM A BOLA

A	Carrinho/cabeçada
B	Carrinho
X	Rouba a bola
Y	Rouba a bola/cabeçada

★ **Não é necessário ter nenhuma tática especial para se dar bem. Apenas saia correndo até a área adversária e chute forte**

VISÃO COM ZOOM

Em Super Formation Soccer, a sua visão é por detrás do gol e ela avança de acordo com o jogo. O problema é que nestes avanços e recuos as linhas do campo ficam pontilhadas e a rede do gol muda de tamanho. Mas se você não liga para estes detalhes, o game é perfeito para passar uma tarde bem divertida com a sua galera. Os modos League e Tournament possibilitam que até 24 pessoas joguem alternadamente. Chocante! Além destes, há os modos Exhibition e World Cup. Experimente!

Na tela das seleções é possível fazer substituições e alterar o esquema tático

EXHIBITION

São partidas amistosas com várias opções de jogadores. Dá pra jogar em até 4 pessoas entre si ou contra o computador. Os jogos podem ser partidas simples ou disputas de pênaltis. Você pode escolher uma das 24 seleções ou então, formar o seu próprio time na opção All Star Team. Cada tempo pode durar de 1 a 45 minutos e as prorrogações duram de 1 a 15 minutos. Em caso de empate, pode optar por disputa de pênaltis ou prorrogação com morte súbita.

Dispute umas partidas amistosas antes de encarar os campeonatos. Assim você já vai se acostumando com o esquema

WORLD CUP

É a Copa do Mundo, como o próprio nome indica. Deve ser jogado por uma pessoa contra o computador. Você escolhe um dos 24 times e disputa a eliminatória do mundial. Depois virão os 3 jogos classificatórios, oitavas-de-final, quartas-de-final, semifinal e final.

Na hora em que a violência prevalece, aparece o juizão para punir com cartões os jogadores desleais

LEAGUE

Este modo permite que até 24 pessoas joguem alternadamente. Todos os times se enfrentam e quem faz o maior número de pontos é o campeão. Dá para modificar o sistema de pontuação, ou seja, as vitórias podem valer 2 ou 3 pontos e os empates 1 ou 2 pontos. Legal!

A tabela mostra que todas as equipes vão se enfrentar. Vai ser o maior Deus nos acuda...

TOURNAMENT

Como em League, 24 pessoas podem jogar este torneio de eliminatórias simples: isto é, quem perde fica fora. As chaves com os cronogramas são sorteadas. Se o resultado das partidas for empate, a definição é por pênaltis.

Nos pênaltis use o Direcional e B. Este comando é válido tanto para chutar quanto para defender

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Editora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor Assistente: Roberto Guimarães
Editor Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade, Simone Zucas
Redatores: Suzete Stimpel, Bento Abreu
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Consultores - Angelo Ishi, Leonardo dos Anjos Santiago, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. **Ilustração de Capa** - Sérgio Carreras. **Tradutor** - Luís Fábio Marchesoni R. Mietto.

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Fabio Gomes Dias, Ricardo Santos
Gerente: Luis Carlos Stein
Contatos: Marcelo Cataldi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630**, edição **64**, agosto de 1994. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Segmento Editora S/C Ltda. Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: **1ª quinzena do mês. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

ANER

DAQUI A DUAS SEMANAS NAS BANCAS

ARCADE

DARKSTALKERS

Agora é pra valer: serviço completo com calda de chocolate e crocante do jogaço da Capcom. Um lançamento que promete esvaziar os seus bolsos e deixar bolhas nas mãos

SHOTS

- **Sai de baixo! A Sega anuncia um cartucho "virgem" de Mega Drive, pra gente gravar o jogo que bem entender e quantas vezes quiser**
- **A ficha completa com lançamentos do Play Station Sony**
- **Neo Geo CD e os primeiros lançamentos**

Ação Games testa todas as dicas! No próximo número, fature Continues infinitos, seleção de fases, passwords e muitas vidas extras para os jogos do momento!

GAME CHARADA

Você prova que é fera e leva os PRÊMIOS

AÇÃO GAMES

A GENTE TRABALHA PACAS PRA VOCÊ FICAR FERA

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

CONTIGO: Gente, Atualidades e TV
BIZZ: Rock
SET: Cinema e Vídeo
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

BOA FORMA: Fitness, Beleza e Saúde
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
UAU: Ídolos da juventude
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO • HORÓSCOPO ANUAL
1500 VÍDEOS

Especiais

FAMA • LETRAS TRADUZIDAS • VÍDEO ERÓTICO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 224-9534
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604-Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

Trax
TM

MEGAVISION O MEGA MASTER DA DYNACOM

O MEGAVISION chegou para detonar em dose dupla. MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4ª geração, de 16 bits, com imagens em terceira dimensão, 10 canais de som e compatível com todos os cartuchos do padrão SEGA para MEGA DRIVE* I, II, III e GENESIS*. E vem ainda com exclusivo botão EJECT, para você não fazer força na hora de tirar o cartucho.*

E não é só isso. Com o MASTER VISION ADAPTOR, o MEGAVISION vira MASTER: videogame de 3ª geração, compatível com todos os jogos do MASTER SYSTEM. Também vem com o novíssimo joystick SUPERFIGHTER com botões A, B, C, X, Y, Z, TURBO, SLOW MOTION e função MODE, além de um fone de ouvido estéreo. Você não está vendo em dobro. MEGAVISION é sob medida para o megamaster que há dentro de você.*

DYNACOM

A Dynacom é fera.

RETRO
AVENGERS
Em prol da cultura gamer!
A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.
A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.
É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!
Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!
Digitalizado por: evil_arthas
Editada por: evil_arthas
Revista: Ricardo Hutter
Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.
facebook.com/retroavengers
retroavengers@gmail.com
retroavengers.blogspot.com.br